

制作者：Daraku_Angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2011-12-18
Canon　CanoScan LiDE 110

神凰拳



机种 NEO·GEO	厂商 SAURUS	类型 ACT	容量 282M	发售日 96年春

NEO·GEO第一个真正的3D场地格斗游戏登场了，在SNK上也能看到精美的具有真实立体感的3D CD画面了！

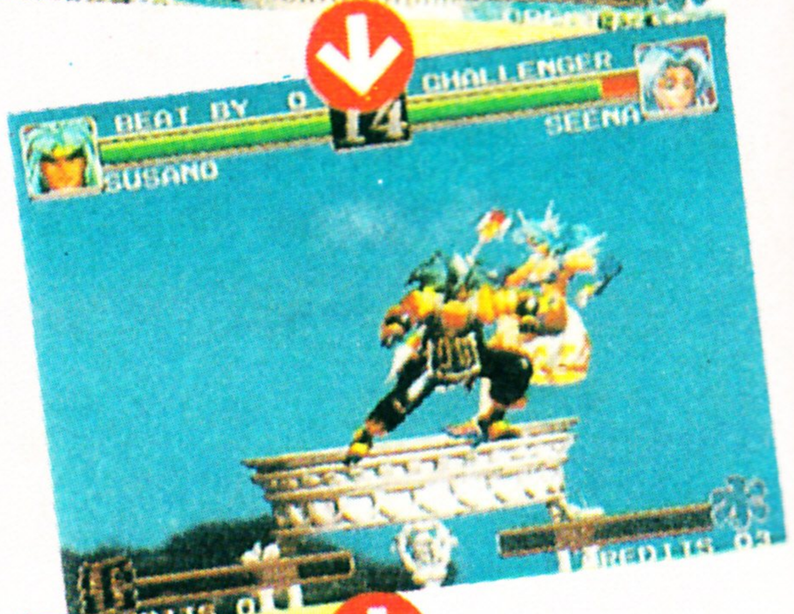
为了成为天界第一统领，八位(?一定有隐藏人物的哟！)神族一拥而上，包括：破坏神、齐天大圣孙悟空、福神弁财天、雷神风神一体队、死神、酒天童子及人鱼姬和贫乏神紊天等。另外，空中作战(上升、下降攻击)成为大热点，空中连续技更是让你血脉沸腾，怎么样，OK，Fight！

▲这是……，破坏神苏山傲的CG画面，颇似《斗神传》+超级赛亚人。



▶齐天大圣孙悟空VS贫乏神紊天。







▶华丽的空中连续技会让你得到充分的满足感。属性为"雷"的苏山傲与属性为"水"的茜娜的对决！

"4种属性"任我选

▶在《神凰拳》的世界存在着"雷"、"火"、"风"、"水"4种属性，根据角色来设定各自的属性吧！







"天变地异"必杀技

◀看见画面下方的"天变地异"槽了吗？聚满即可使出极华丽的终结必杀技。

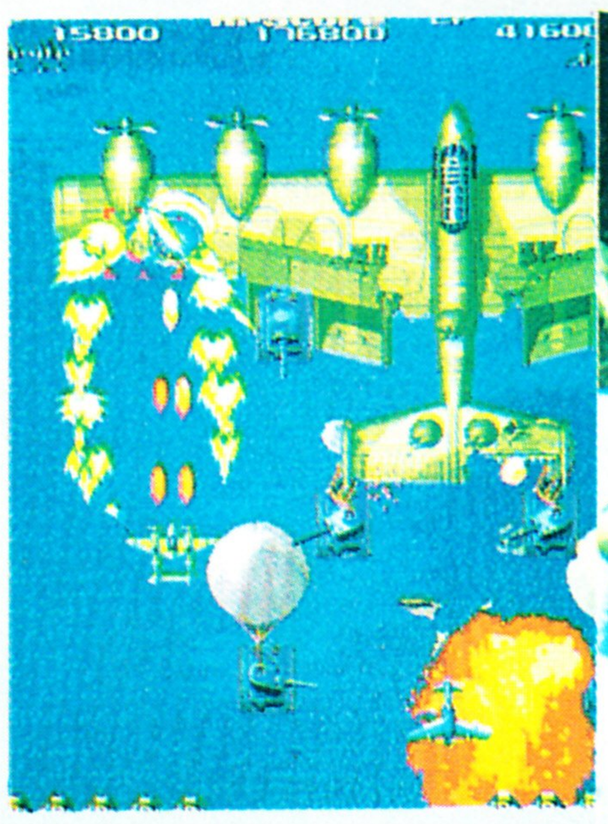
机种 ARC	厂商 CAPCOM	类型 STG

19XX
～背叛命运之战～

1945年战事结束后的某一年，世界一派祥和景象，这时军火商人勾结战争狂人研究出可将地球毁灭、威力无穷的究极兵器，世界再次陷入战乱之中，谁来拯救地球、恢复世界和平呢？

在街机厅你玩到了吗？你会在大汗淋漓时感受到射击游戏的真髓和爽快感的！

永远保卫世界就是"19×"X版的使命！





▲▶认真考虑怎么对付巨大的敌机吧，拯救地球的使命担负在你身上了！(各位玩友是否记得《1943》中的巨大敌机"亚也虎"呢？)





A'CAN F－16杯

首届《电子游戏知识有奖竞赛》

答案公布

闯关族们，你们准备好了吗？上期的竞赛题答案就在下面公布了，你们都答对了吗？要是你全都答对，就可以参加我们的抽奖活动，祝你成为幸运儿，没全答对的玩友也不用气馁，好好保存好我们的杂志，期待下一次竞赛吧！

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
选项	A	A	A	A	A	A	A	●	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	B	●	B	B	●	●	B	B	B	●	B	B	●	●	B	B	B	●	B	●
	C	C	C	●	C	C	C	C	●	C	●	C	C	C	C	●	C	C	●	C
	●	D	●	D	D	D	●	D	D	D	D	●	D	D	●	D	●	D	D	D

题解：

前六道题是 A'CAN 赞助的，相当容易，全可在杂志中找到。

第7,8题是玩友们应该知道的基本常识。

再下面的题全都能在杂志和《秘技宝典》中找着答案，有的在《新手培训车间》，有的在《闯关族的家》，还有的能在《海外采风》等栏目中找着。

其中第14题需要结合几期的杂志才能得到正确答案，第15题需要经过简单的换算。

“最难”的第20题则藏在96年第1期杂志的《龙哥热线》中，你找到了吗？

其实答对与否并不重要，我们期待于玩友的，一是参与，二是从中能学到更多的有关电子游戏的知识。

鹿死谁手——请注意96年第5期公布获奖者名单

96·3期

电子游戏软件



月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　　长 文　若
主　　编 叶宗林
美　　编 苏　人
封面设计 王　跃

地址 北京1654信箱
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号

定价:5.40元

《电子游戏知识有奖竞赛》答案公布

世嘉世家

星舰迷航记……8
明尼苏达胖子——台球的传奇……10
疯狂摔角……12
外星王子……14

天堂任鸟飞

勇者斗恶龙Ⅵ——16种职业的特技及魔法一览……18
玩具总动员……17
泡泡方块通2……20
罗德岛战记……21

格斗天书

豪血寺一族——最强传说……27
饿狼传说 REAL BOUT……29

次世代基地

剑与魔杖……16

论尽江湖

游戏新闻眼……4
海外采风……38
FF Ⅶ首次公开……40

新游戏夜话

电脑游戏月旦评 41
格斗悍将——出招攻略 45
火与剑《C&C》VS《魔兽争霸Ⅱ》 47
鹰击长空 BARYON VS TYRIAN 53
《大银河物语》攻略心得(上) 55

目　录

TV GAME 与 INTERNET……44
PC 秘技……58
史莱姆诊所……57

A'CAN

福尔摩沙大对决……59

电玩大排档

零式赛车 RR－Z、NBA LIVE'96……79
FIFA 足球'96、毁灭警官……80

闯关族的家

闯关族的家……64
大墙画廊……67
二手货市场……61

一场游戏一场梦

游戏制作入门(二)——游戏美工基础……69

特　稿

'95 SFC 节目大评奖揭晓……6
SFC 的过去、现在和 ……31
电脑的魅力——儿童不爱玩具爱电脑……68

游戏研究所

超级游戏机的超级武器—任 64 手柄完全公开……35
格斗游戏十大共通条件……24

秘技天地

秘技·偏方……73

《秘技宝典》玩家必备

一位读者来信说，每次买游戏卡之前，我都要先查一查《秘技宝典》。

《秘技宝典》上、下册，608 页煌煌巨著，共收录 83 年 7 月至 95 年 5 月底推出的 FC、SFC、GB、MD、GG、SS、PS、3DO、NEO·GEO 游戏软件 3000 余部，厂家正式公布之秘技 5000 余条并有该游戏的简介和综合评分。内容均出自日本权威杂志之手。

、这是中国国内第一本大型游戏工具书。每套(上、下册)22 元，另收挂号费 1 元，(邮费免收)。

超值享受——《'94 电子游戏典藏本》

自九五年五月发售以来，备受好评，再版三次。彩色精印 24 面全部进口铜版纸。黑白内文 192 页国产高级胶版纸，内容丰富多彩，有很高的收藏价值，少量库存，每本仅 18 元，挂号 1 元。(邮费免收)。

杂志存货少少一抱歉

本杂志随出随销，存货寥寥。目前只有 95 年第 12 期(每本 4.50 元)。96 年第 1、2 期(每本 5.40 元内有大张彩色夹页)只有少量存货，其余全部无货。(免收邮费，如需挂号每本 0.50 元)杂志书刊均免收邮费。

以上邮购办法如下：

到当地邮局直接汇款到北京 1654 信箱《电子游戏软件》发行部收，邮编 100009 汇款时请在附言栏写明所购刊名及期号等。

上期要目

侍魂——斩红郎无双剑
街霸Ⅱ MOVIE
游戏制作入门(一)
街霸研究(一)战斗系统
铁血十字军
极速天龙
恐龙快打出招攻略
INTERNET 游戏厂商介绍
游戏迷关心问题大串烧

下期要目

传闻：游戏业真相大公开
光明十字军　MD
EXO 行动组　MD
梦幻模拟战 SFC
不思议之迷宫 2 SFC
魔兽争霸Ⅱ
INTERNET 与游戏杂志
街霸研究(二)
CD 大阅兵
游戏机接彩监法

游戏新闻眼

游戏新闻眼

四月展览会，日本、台湾游戏厂商准备进入中国！

4月5日至8日，在北京将举办中国国际电子游戏机展。这次展览会的主办者是金鹏公司，并由天吉星展览公司经办。金鹏公司是电子工业部直属的专营游戏机的公司，可以说是中国电子游戏业的国家队。这次展览会的规模巨大，展厅面积约15000平方米。参加的厂商绝大部分是日本游戏厂商，像著名的NAMCO、KONAMI、HUDSON、BANDAI等。参展的项目大致以街机为主。据说任天堂和世嘉都没有参加，原因不得而知。值得一提的是，生产A'CAN F—16游戏机的联华电子和20多家台湾电脑游戏厂商决定参展。届时玩友能够看到他们推出的最新电脑游戏和电视游戏。

这次展览会是近年来在中国举办的规模最大、级别最高、参加厂商最多的电子游戏展，它对中国游戏业的发展必将起到积极地推动作用。预计日本和台湾的游戏厂商会以这次展览会为窗口进一步了解中国市场，为早日进入中国市场做好准备。

台湾软件商为大陆八位机市场注射强心剂！

近日，在调查市场的过程中，偶然看到两名玩友在柜台边入神地在玩一款FC节目。没来得及把“还在玩老掉牙的FC节目，真是没长进！”之类的感叹完成，就发觉那是一款连见都没见过的节目，名曰:《包青天》。这是一款由台湾软件商制作的ACT节目，游戏质量还算不错。再仔细看，柜台内还有另外一些新的FC节目，都是台湾厂商制作的，其中还包括《狮王》、《李小龙》等，价格也很便宜。

好象很久了，大陆的FC市场死气沉沉，商店里的卡带总是那几个老掉牙的节目，或换个新名字或重新排列组合，引不起消费者的兴趣。偶尔也会看到一些台湾制作的中文RPG和早期的日本著名RPG或SLG，但由于没人愿费力宣传，游戏者对全日文的RPG又头疼得很，影响一直也不大。而这次台湾软件商制作FC节目，显然是以大陆市场为主的，如在今后一两年中能继续的话，大陆市场还是可以接受的，关键问题在于软件的质量能不能追上在大陆市场上曾出现过的日本软件，还在于是不是有人肯为它们卖力气鼓吹。记得早先，我曾经说过FC已行将就木之类的话，立刻遭到某位仁兄的反对，说是言之过早，然而事后也未见那位“言得合时”的仁兄写出一两篇攻略或介绍数款新节目，心下甚恐兄台之志不在“八位平面机之草”，而志却在“十六位立体之苗。”我想，还是少弹高调，多做实事。所示，希望玩友们投新FC节目的稿子，为上千万FC玩友造福，我将跟主编请愿，稿费从优，高于其它机种攻略的稿子。

当你过不了关时，到录像带出租店去调查，一定会发现……

随着录像带出租业的兴旺，人们欣赏好的影片已经方便多了，然而这种录像带出租店对我们电玩迷来说还有另一层含义。

现今社会，许多文化形式具有很高的商业性，或称商业文化。其中电影和电子游戏的商业性及其所创造的利润是最大的。今天，拥有雄厚资金的软件商大量向电影厂商购买那些成功的电影或卡通漫画作品的版权，凭借其余威来赚取利润和进一步发展信徒的数量。大量的电影作品和卡通漫画作品被改编成游戏已不新鲜。而近年，由著名游戏改编的漫画和电影正逐渐增多。

而在我们的录像带出租店就能找到这些作品。如第一次由游戏而拍成电影的《街头霸王》和95年由著名格斗游戏《真人快打》改编而成的电影《MORTAL KOMBAT》(港译《魔宫帝国》)，而后者的制作水平远远超过前者，单只作为电影已经很优秀了，更不要说对熟悉游戏原作的玩友们了。另外，还有许多与游戏文化紧紧相联的电视作品，象《星球大战》、《星空之门》、《特警判官》及卡通《狮王》、《阿拉丁》、《七龙珠Z》等，笔者住家附近的店中甚至还有日本著名卡通片《MACROSS》(即《超时空要塞》)。怎么样，有这么多好东西，你还不赶快去调查一下吗！

北京市场“土星”大火爆，超任即将死亡！？

近日，听某电玩专卖店老板说，该店从寒假开始的一个月内，零售32位游戏机“土星”近两百台。听后对这个前所未有的繁荣现象颇感吃惊，难道碰到了什么俄罗斯“新贵”采购团或公款集团消费之类?软件品种增多，又出现了廉价的“土星”光盘(不到200元)，所以吸引了许多玩家来购买。16位机市场，MD有美版节目做支撑还是

势头不减，而SFC却因为主机加碟机价格接近3000元，相当于“土星”了，所以销势疲软。有老板甚至预言，SFC“死定了”。真的会这样吗？

的确，16位游戏的效果无法与32位机相比，但目前32位机的软件制作水平还很一般，制作者多把展示机能放到了首位，而将操作性、内容等设及到每类游戏具体的问题放到了次要的位置，以至很少有象《梦幻模拟战》、《太空战士》那样的能让人一遍遍流连忘返的16位机节目。从软件价格方面，32位机的光盘不论如何廉价，也根本无法与有碟机支持的SFC相比的，而且廉价的光盘对主机的破坏性也是不容忽视的问题。所以，游戏类型偏狭，软件制作水平不够成熟的32位机，要想将软件众多，大作不断、效果超绝的SFC一掌毙命，恐怕不那么容易。因为游戏机之争，归根到底是软件之争。

MD主机终于有了自己的磁碟机！

最近，由台湾厂商设计制造的世嘉MD主机专用磁碟机在北京上市。该磁碟机不仅可以象一般磁碟机那样可将MD卡带中的程序写在3.5英寸的软盘上，用软盘来玩游戏，还可以直接与电脑连接，利用电脑光驱来读出储存在光盘中的MD游戏，十分方便。该碟机价格为：16M约1800元，32M约2400元。以前，碟机似乎是超任的专利，有了这种MD专用磁碟机，MD玩友就不用再羡慕超任玩友了。

A'CAN F-16杯参赛玩友踊跃

以A'CAN F16命名的首届电子游戏知识有奖竞赛试题公布后，玩友参赛热情极高。至发稿时止，(2月13日)试卷回收已达6000余封。玩友普通反映试题难度适中，(有些玩友认为“太容易”)是一次有益、健康的活动。试题答案已于本期公布。

责编：邱兆龙

各机种新作介绍及推荐表：(推荐等级自1～10不等)

节目名称	机种	介绍	推荐级
NBA LIVE '96	MD	英文名称如前所见，其实不说大家也都知道那是什么。这是EA SPORTS继《NBA LIVE '95》后推出的续作，它继承和发扬了前作的特点，并加入了新赛季新加盟的两支加拿大球队，使玩者有新鲜感，而SFC亦有同名版本但容量较小为12M、MD版容量为16M。	8
FIFA 足球'96	MD	英文名称《FIFA SOCCER'96》，也是EA SPORTS继前作之后推出的续作，同时还有IBM-PC版和3DO版，虽然MD版从效果上看不如其它版本，但游戏的流畅性及爽快感是差不多的，球场的面积比前作扩大不少，使队员不致还没跑起来就到底线了，容量为16M。	8
毁灭警官	MD	英文名称《DOOM TROOPER》，由PLAYMATES公司制作的ACT节目，游戏有两名主角，途中可得到武器及弹药等宝物，游戏的形式有些象《魂斗罗》，但人物的动作比《魂斗罗》还多，如踢和攀爬等动作，容量为8M。	6
光明十字军	MD	英文名称《LIGHT CRUSADER》，由TREASURE公司制作的A·RPG，游戏采用同《皇帝的财宝》一样的3D 45°斜视角，主角造型大，画面效果非常优秀，游戏中不需要费时练级，只要不断解开一个个迷团，情节就会顺畅的进行，游戏中有美版及日版之分，插在美版主机上对话为英文显示，容量为16M。	8
伊苏国Ⅴ	SFC	这是FALCOM公司制作的A·RPG名作，前四作受到玩友欢迎后，FALCOM再接再励又推出五代，游戏已不再象以前那样是2D画面，而象其它RPG那样是3D画面，由于使用了24M的大容量，故内容及画面都很精彩，编号为SF24103。日文名称《イース Ⅴ》。	7
巡逻奇兵	SFC	英文名称《RENDERING RANGER》，由VIRGIN和RANBOW ARTS》公司制作，单人进行的横向STG，共有四种武器，均有三个阶段火力变化，而每种武器都有特殊的“保险”，游戏的画面火爆刺激，游戏关数众多，难度不大，容量为16M，编号为SF16250。	7
三国志英杰传	SFC	这是光荣公司制作的以三国题材为背景的RPG，游戏早在PC98及IBM-PC上有了，这次移植到家用游戏机上，仍保持了原作的风格及流程，但减化了某些小方面，如武将的带兵改为耐久等，也算是SFC玩友的福气吧！容量为24M，编号为SF24107。	9
幕末降临传 ONI	SFC	这是BANPRESTO公司以32M大容量制作的RPG，游戏是以日本幕末时期为背景的，此游戏为该公司以此为题材的系列作品在SFC上的第二作，战斗画面继承了一贯的风格，并且充分体现了大容量RPG所应具有的水准，一般的RPG均带西方神化色彩，这款充满浓厚东瀛气息的RPG会给玩友全新的感受，编号为SF32027。	8

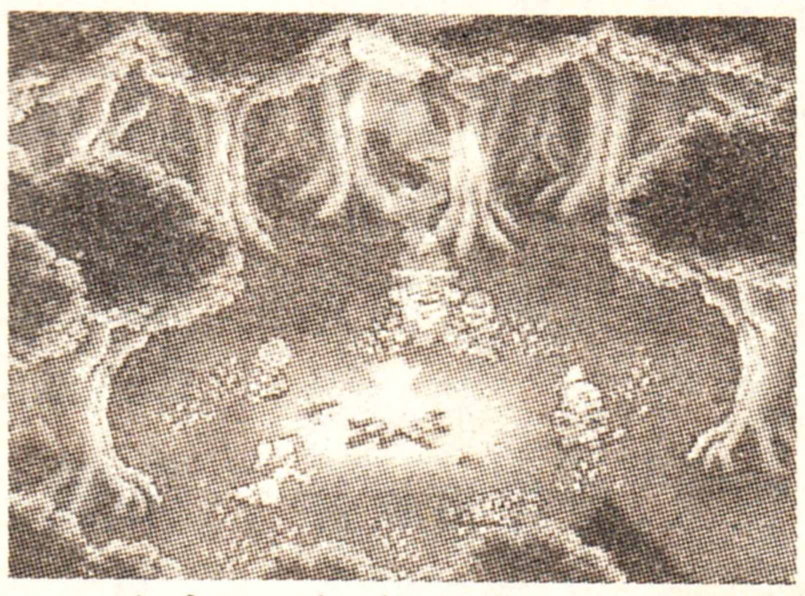
'95 SFC节目大评奖揭晓

又一个新的年份已经到来。在这里，我们照例将家用机中人气度最高、软件最丰富的超任软件作品在日本的评奖结果向大家做一公开，同时回顾一下过去的一年中所涌现的佳作。这次参加评奖的作品是由94年11月至95年10月间推出的节目。

最优秀作品奖

第1位：时空之旅　RPG　SQUARE出品
第2位：圣剑传说3　A.RPG　SQUARE出品
第3位：四狂神传说Ⅱ　RPG　TAITO出品
第4位：皇家骑士团外传　SLG　QUEST出品
第5位：第4次超级机器人大战　SLG　BANPRESTO出品

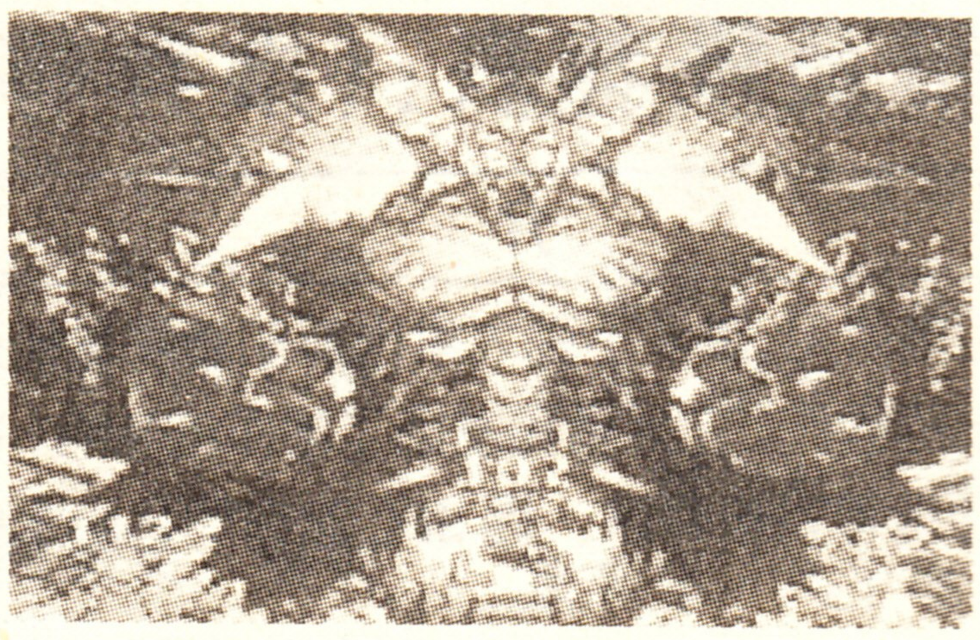
基本上都在意料之中吧。"勇者6"及"浪漫传说3"，均因延迟发售而未能赶上评奖，若都赶上了，相信排进前5名是绝无问题。而ENIX与SQUARE的较量可以说是一时失利，DQ6未能如期发卖，早些时候的"圣柜"也未能进入前5名，屈居第8；排在第6的是唯一的ACT，由任天堂推出的"大金刚"。而第7名又是SQUARE的作品"前线任务"。可以说，95年是RPG和SLG的年份。



▲时空之旅作为第一个32M的RPG就取得了这样的成绩，足以看出SQUARE的功力。

最优秀美术奖

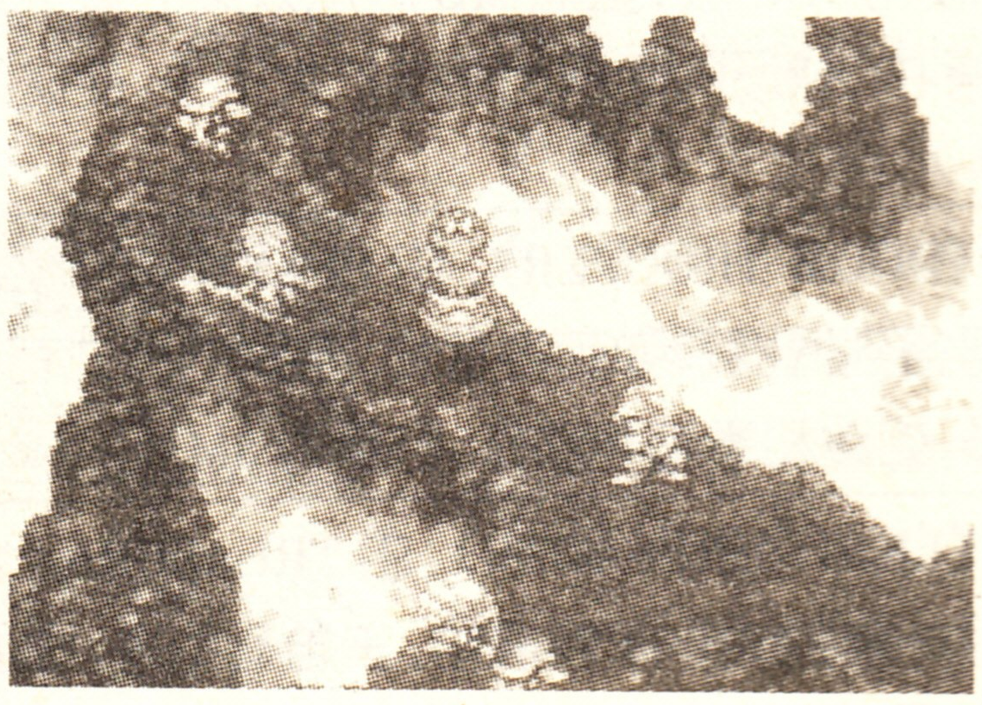
第1位：时空之旅　SQUARE出品
第2位：圣剑传说3　SQUARE出品
第3位：超级大金刚　任天堂出品
第4位：超级马里奥外传　任天堂出品
第5位：前线任务　SQUARE出品



被SQUARE和任天堂所垄断的前5名。"时空之旅"和"圣剑3"分居1、2名不用说是拜鸟山明与结城信辉所赐，而"前线"既靠天野喜孝的人物，又靠了横山宏的战斗场景；而任天堂的两部作品上榜，完全该归功于其先进的画面处理技术。ENIX的"J计划"排名第6。

最优秀音乐奖

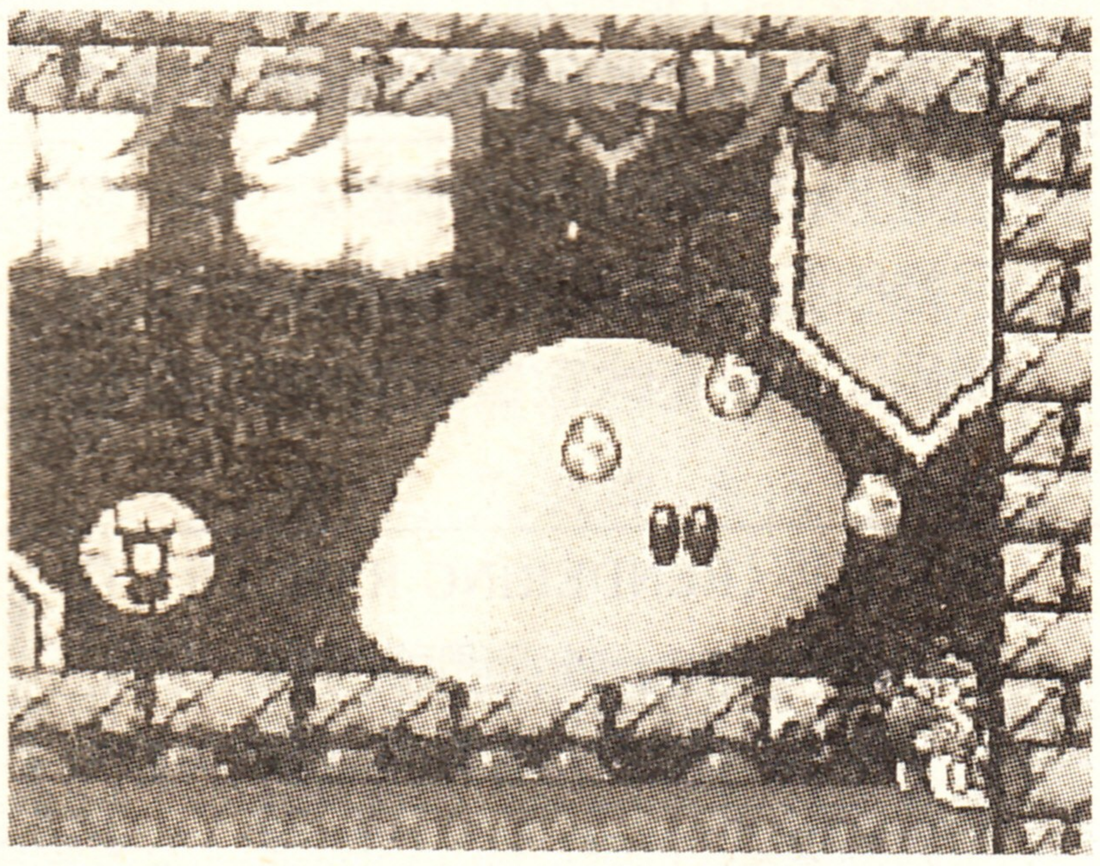
第1位：时空之旅　SQUARE　出品
第2位：圣剑传说3　SQUARE出品
第3位：皇家骑士团外传　QUEST出品
第4位：四狂神传说Ⅱ　TAITO出品
第5位：第4次超级机器人大战　BANPRESTO出品



全部为RPG及SLG占据，"大金刚"屈居第6，"前线"及"J计划"分别是第7、8名。似乎可以说，好的作品必定在各方面都好。像以上的几个奖，尤其前两名，看来看去也是那两部作品。或者可以认为，SQUARE实在太强大了？不过，事实不也是如此吗？

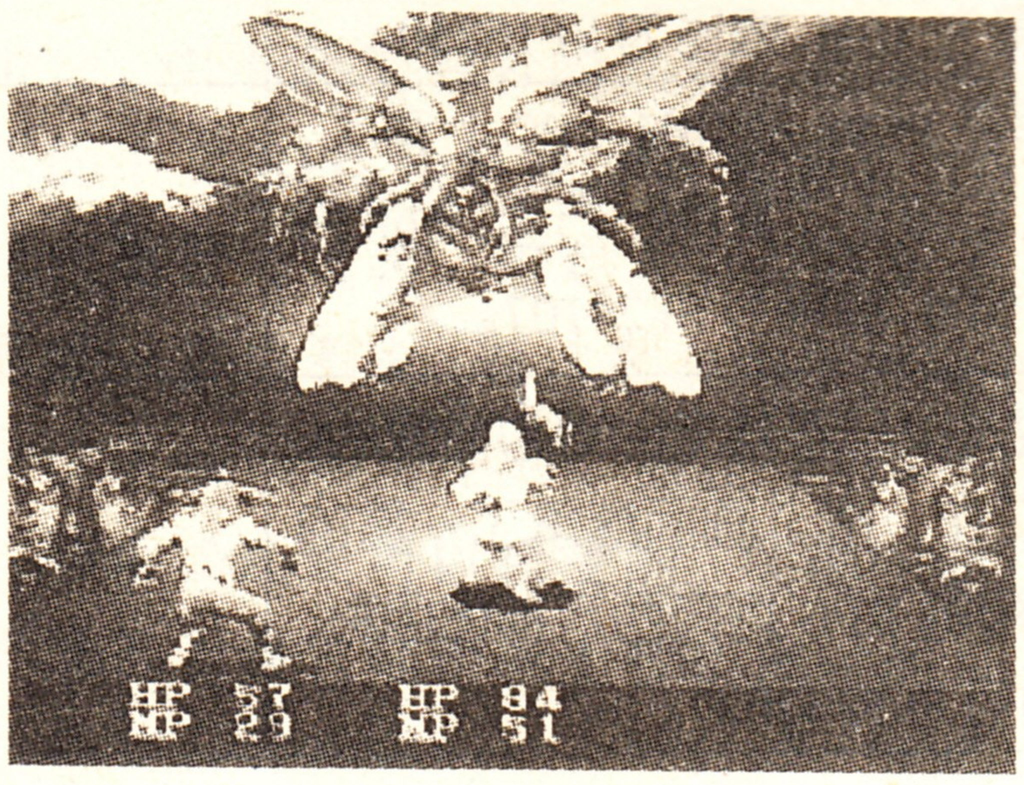
动作节目(ACT)类

第1位：超级马里奥外传　任天堂出品
第2位：超级大金刚　任天堂作品
第3位：海腹川背　TNN出品
第4位：恶魔城XX　KONAMI出品
第5位：超级炸弹人3　HUDSON出品



对战型动作节目在94年极为走红，甚至单为FTG设置奖项，而今年则取消了这一奖项，"龙虎2"是唯一进入前10位的对战节目，排名第7名。CAPCOM"洛克人7"排在第6位。

角色节目(RPG)类

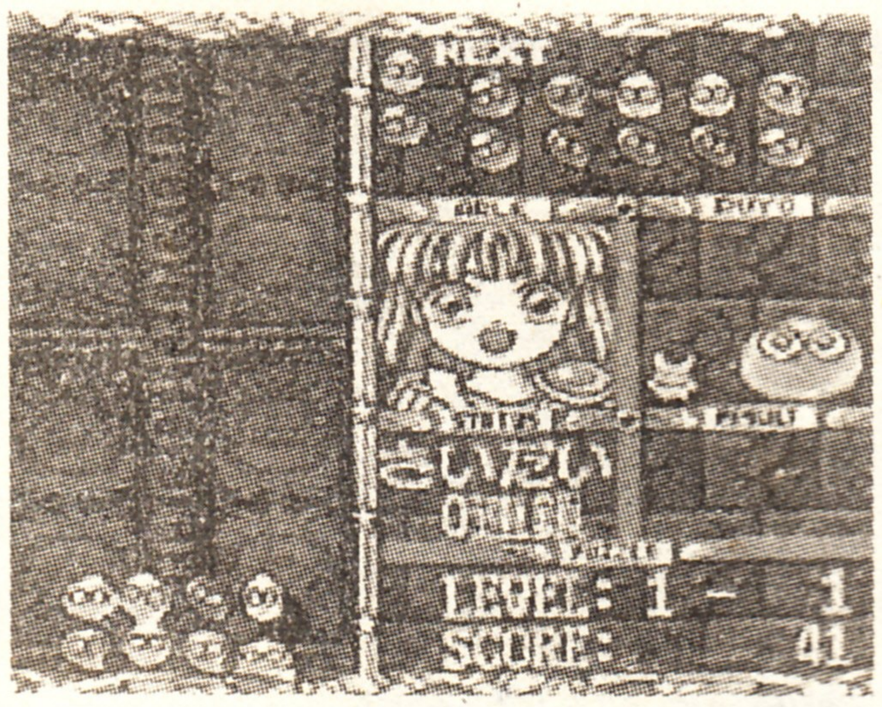


第1位：时空之旅　SQUARE　出品
第2位：圣剑传说3　SQUARE　出品
第3位：四狂神传说Ⅱ　TAITO出品
第4位：圣柜传说　ENIX出品
第5位：龙之战士Ⅱ CAPCOM出品

预定的"浪漫3"和"勇者6"推迟登场，使得现在的排位令人感到理所当然，SQUARE的实力在今年充分体现了出来。

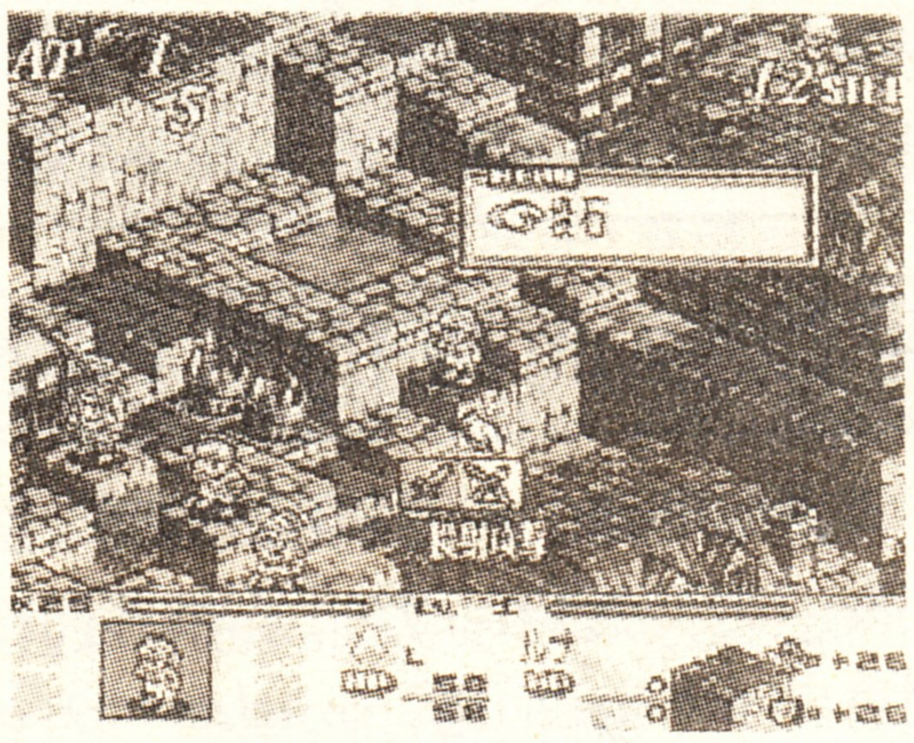
智力节目(PUZ)类

第 1 位：马里奥的超级挑战　任天堂出品
第 2 位：超级泡泡方块　BANPRESTO 出品
第 3 位：智力大对决　BPS 出品
第 4 位：超级炸弹人智力对决 W　HUDSON 出品
第 5 位：砖块战士　BPS 出品



今年的 PUZ 作品层出不穷，各公司纷纷制作了出自己独创规则及方式的 PUZ，这反映了什么样的趋势呢？

模拟节目(SLG)类

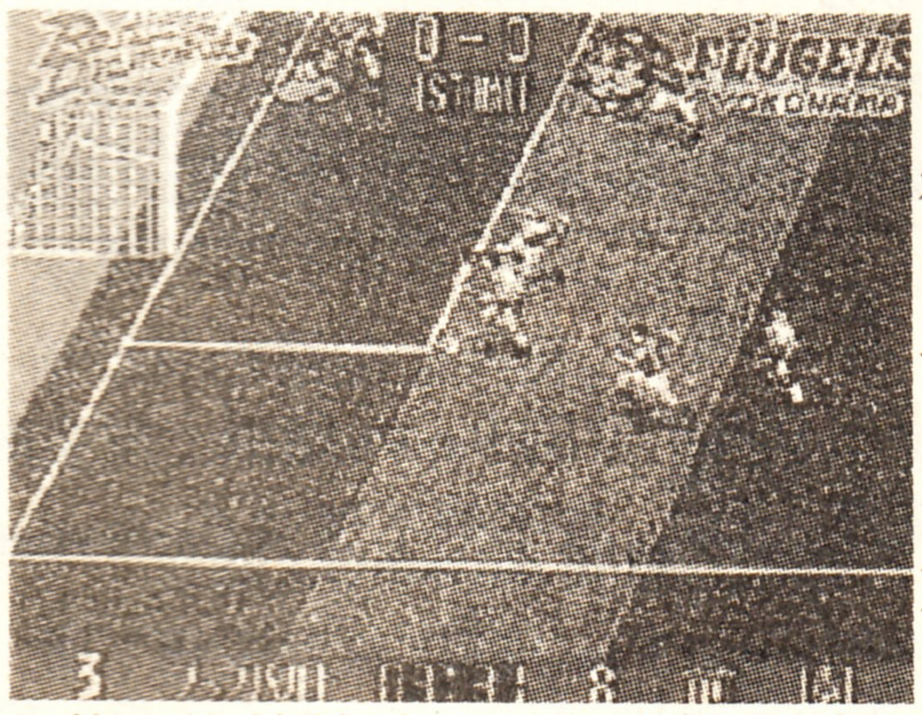


以下的作品还有“三国志Ⅳ”、“梦幻模拟战”、“天使之翼Ⅴ”等，今年可说是 SLG 的一个高峰年份。

第 1 位：第 4 次超级机器人大战　BANPRESTO 出品
第 2 位：前线任务　SQUARE 出品
第 3 位：皇家骑士团外传　QUEST 出品
第 4 位：打比赛马Ⅲ　光荣出品
第 5 位：模拟城市 2000　IMAGINEER 出品

体育节目(SPG)类

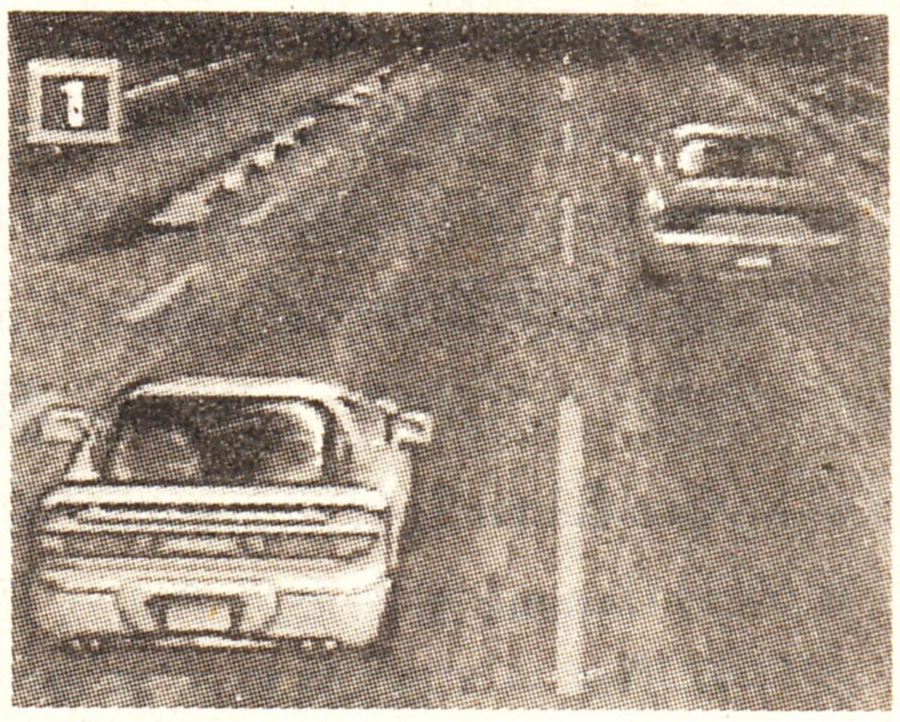
第 1 位：实况职业棒球 2　KONAMI 出品
第 2 位：J 联盟足球'95 年　EPOCH 出品
第 3 位：超级明星棒球 4　NAMCO 出品
第 4 位：全日本职业摔角 2　JALECO 出品
第 5 位：实况世界足球 2　KONAMI 出品



前两名的位子上分别是去年第 1、2 名节目的续集，只是互换了一下。而 KONAMI “实况”系列仍然在 SPG 领域占重要位置。

赛车节目(RAC)类

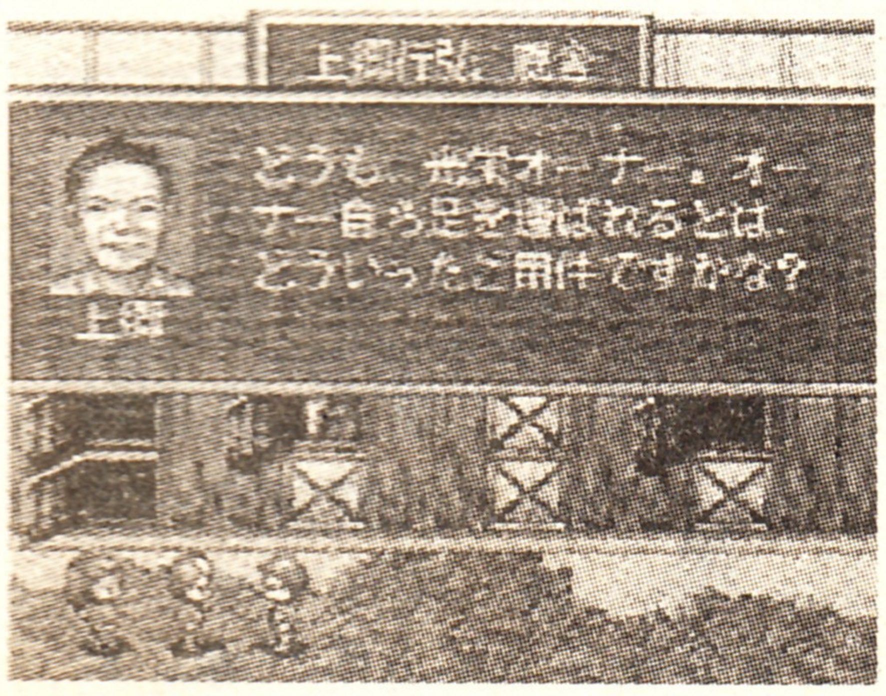
HUMAN 的赛车系列一直保持着它在这一领域的地位，但何时才能再看到像“顶级赛车”那样的作品呢？



第 1 位：格林披治 4～F1 梦之大赛　HUMAN 出品
第 2 位：首都高速赛车 2　BPS 出品
第 3 位：战斗赛车　BANPRESTO 出品
第 4 位：超级赛车　I'MAX 出品
第 5 位：疾风赛车　VICTOR 出品

其它(ETC)类

第 1 位：RPG 工具　ASCII 出品
第 2 位：恐怖之夜　CHUN SOFT 出品
第 3 位：J 计划　ENIX 出品
第 4 位：极上 Q 版沙罗曼蛇　KONAMI 出品
第 5 位：钟楼　HUMAN 出品



射击游戏确实已经没落了，竟然被归入了 ETC 类！而 AVG 可以说是日正当红，在第 5 位以下的 AVG 还有“学校恐怖传说”等。

最佳男主角

第 1 位：克鲁诺(时空之旅)
第 2 位：迪尼姆（皇家骑士团外传）
第 3 位：鹰眼(圣剑传说 3)
第 4 位：皮诺(J 计划)
第 5 位：幼年马里奥（马里奥大冒险）

由于没有大牌对战 GAME 的移植作品出现，终于结束了隆、肯、特瑞，安迪等人连霸的局面。

最佳女主角

第 1 位：莉丝(圣剑传说 3)
第 2 位：玛露(时空之旅)
第 3 位：赛莉娜(四狂神传说Ⅱ)
第 4 位：夏洛特(圣剑传说 3)
第 5 位：阿露露(超级泡泡方块)

之后的女性角色有“海腹川背”的海腹川背和“时空之旅”的露卡等。

最佳配角

第 1 位：魔王(时空之旅)
第 2 位：魔骑士玛尤妮(时空之旅)
第 3 位：夏亚(战斗机器人烈传)
第 4 位：特雷斯考尔(前线任务)
第 5 位：兰斯罗特(皇家骑士团外传)

若仅从造型上看，这些反面或同伴角色几乎全都比各自作品中的主角要帅！为什么呢？

责任编辑：KING



星舰迷航记

文/时雨

机种 MD 厂商 PLAYMATES 类型 AVG 容量 8M

根据著名系列科幻影片改编而成的 AVG!

《星舰迷航记》是一部由美国同名电影改编的冒险类游戏。讲的是以 Benjamin Sisko 站长为首的“深层空间 9 号”太空站(以下简称 DS9)上的人员与野心勃勃的敌人作斗争从而踏上冒险航程的故事。整个故事是以 Sisko 的航行日志为体裁写成的。在游戏过程中,需要玩家不断地解开一个个谜团,推动故事情节的发展。

在广阔无垠的宇宙中发生的惊心动魄的故事!

太空港口

“星年 46871.6,由于在 DS9 附近的 Bajora 星球上发生政治骚乱,太空站的收入骤减。因此,我不得不请求 Cardassian 战舰的保护”。

Benjamin Sisko 站长象往常一样,开始了一天的工作。忽然接到 Odo(穿黄衣者)的报告,前往他的办公室。顺路与站内工作人员 Cardassian 战舰的船员进行了交谈。他发现最近经常发生机械故障,Cardassian 船员也似乎不好相处。从 Odo 处得知一名机械师受到了攻击,Sisko 决定亲自去调查一下。与自己办公室门右边的 Dax 中尉(穿蓝衣女子)交谈得知在 3 号补给通道发现了反质子辐射,Sisko 决定到那里去看一下。临行前,Dax 中尉给了他一个反质子探测器。

Sisko 来到第 3 补给通道,看到身穿黄黑相间制服的机械师倒在地上,身边放着一个 I 型激光器,捡起来继续往前走,以下的任务是击倒阻拦他的 Bajora 人,在探测器的引导下走到炸弹处,取弹并要在 25 秒内将它抛入安全管道内,(要在 15 分钟之内将炸弹全部排除)。

慧　星

“星年 46871.7,我排除了安放在太空站上的炸弹之后,又将注意力转向其它的工作。”

通过对安放炸弹的破坏者的审问,Odo 告诉 Sisko 这些人是 Bajora 人,他们抛弃了 Bajora 星上的传统文化,称自己是“Redemptionist”(赎罪者),并且忠于领袖 Etok。

一出 Odo 的办公室,Sisko 得知 Cardassian 战舰舰长 Gul Gurgey 在办公室等他。在回办公室的途中,Sisko 顺便打听有关 Bajora 人和“Redemptionist”这一个词的含义的消息。他了解到这些自称“Redemptionist”的 Bajora 人都是激进分子和政治恐怖主义者。他们甚至威胁 Bajora 人的精神领袖 Kai Opaka。

Kira 少校(穿红衣者)说从未听说名叫 Etok 的 Bajora 人领袖。Dax 中尉报告说破坏分子安放的炸弹是地球上设计的武器。

Sisko 来到自己的办公室后,见到 Gul Gurgey 舰长。可是,此人非但没有因为自己解除了反质子炸弹对战舰的威胁向自己表示感谢,却反而因为战舰受到威胁向自己提出抗议。Sisko 心中不由得大惑不解。

Sisko 一出办公室的门,Kira 少校就报告说押送 Bajora 囚犯的飞船突然逃走了,Sisko 立即命令 Kira 少校去追击。

Bajora 星球

Kira Nerys 少校穿过名叫“虫洞”的太空到达 70,000 光年外的 Gamma 星系追赶 Bajora 恐怖主义者的飞船……,她终于将恐怖分子俘获,并且返回了 DS9。”

据 Dax 中尉报告,反质子炸弹是地球上设计的,但却是在 Bajora 星球上复制的。而地球的技术在 Bajora 星上并不普及。Odo 对 Kira 少校带回的两名 Bajora 人的审问一无所获。Sisko 只好回到自己的办公室。突然,Kira 少校报告说 Bajora 人绑架了精神领袖 Kai Opaka,他们要求 Sisko 单独与他们谈判。

Sisko 到达 Bajora 星球后,立即发现这是一个圈套,根本没有谈判代表前来迎接。他只好只身去营救 Kai Opaka。经过能发射苞子伤人的有毒植物生长的藤架,Sisko 来到一座庙的门前。进去之后才发现这里是一个迷宫。需要拨动机关使羊头和猪头雕像的眼睛明亮起来达到某一组合,门就会开启。穿过迷宫见到 Kai Opaka,Sisko 正准备用能量传输(注:这是一种在科幻小说或电子游戏中经常遇到的一种未来技术,其理论基础是爱因斯坦的质能方程 $E=mc^2$)将二人传回 DS9。Dax 中尉报告说受到了强烈干扰,无法进行传输。Kai Opaka 告诉 Sisko 在庙宇的地下有 Bajora 人的发电机和武器复制系统,是它们干扰了传输。Sisko 决定亲自炸毁发电机和武器复制系统。

Sisko 又来到了一个地下迷宫,这里有 Bajora 人的食物可以补充体力,有一些开关可以调节游戏难度。要取得开门

所必需的卡片，用找到的炸弹炸毁拦路的电网。走出洞口，沿瀑布下去，用炸弹炸毁发电机，然后必须尽快向上攀登，直到最上方的洞口，否则会有灭顶之灾。经过曲折的道路终于找到了武器复制系统，要用激光器引爆其生产的炸弹将它炸毁。

Bashir 医生的贡献

“星年 46872.7，Kai Opaka 和神器被营救到 DS9。”

回到 DS9，Sisko 将武器复制机的碎片交给 Dax 中尉检查。然后，他发现自己的 Bajora 之行已经人人皆知了。与 Odo 交换了看法之后，Sisko 忽然收到 Bashir 医生（穿蓝衣男子）的报告：预言家（穿棕色长袍者）被从后面击倒。Sisko 将调查这件事的任务交给了他。这时主角转为 Bashir。首先，他要将自己的化验仪器交给工程师修好。然后，与 Odo 交谈得到启发后到被攻击的预言家处询问被害时穿的长袍的下落，得知长袍已经由 Kai Opaka 交给 Cardassian 籍的裁缝 Garak 去缝补了。Bashir 医生找到 Carak 后，对剪下来的残片用化验器化验后得知上面留有 Cardassian 人的头发。会不会是 Garak 的呢？Bashir 向 Garak 要了一根头发，化验结果表明长袍上的头发不是 Garak 的，从而排除了 Garak 是凶手的嫌疑。再次对长袍片的化验发现了一些外来的纤维，于是 Bashir 来找 Jadzia（即 Dax 中尉）帮助一起分析。研究结果表明这是 Bajora 人衣服上的纤维。Bashir 医生向 Sisko 报告了这一出乎意料的结果。Dax 中尉又向 Sisko 报告说复制武器系统是 Cardassian 人造的。原来，Gul Gurgey 舰长是所有事件的主谋。他打算通过自己的部下 Etok 唆使 Bajora 人炸毁 DS9，然后，Cardassian 人名正言顺地入侵 Bajora 星球，占有它和它周围名叫“虫洞”的宇宙空间。Sisko 当面揭穿了他的阴谋之后，Gwl Gurgey 凶相毕露，要对 DS9 下毒手了。

“萨拉托加”号

“星年 46873.4，Gul Gurgey 的战舰进入攻击位置，但它并不开火，仿佛在等待着我所不知道的什么事情的发生。”

DS9 进入一级战备状态，但它并不适合与一艘战舰单独抗衡，Sisko 想同星际舰队取得联系，但所有通信设备都受到了干扰。Odo 报告说在第 3 通道又出现了炸弹，原来这就是 Gul Gurygy 等待的原因。Sisko 与 Odo 商量后决定破坏战舰上的计算机，但是战舰的防御盾已经生成，阻塞了能量传输的频道。Sisko 忧心忡忡地回到自己的办公室，从 Kai Opaka 处得到一个含混不清的回答：“答案在你的过去”。于是，Sisko 出来与工程师交谈后，恍然大悟：“我需要找到在我过去曾经服过役的一艘飞船上的数据资料！”

“于是我回到了过去……”。

Sisko 要在 16 分钟以内找到自己的儿子 Jake 和数据记录，并且改变能量传输频率及时离开将要爆炸的飞船。首先，Sisko 要找齐 5 种武器和道具，以及一块很重要的芯片。然后，找到并救起工程师，让他用装上那块重要芯片的 P.A.D.D. 将 Sisko 激光枪上的变频器修好。这样，通过不断改变频率就可以击倒一个个拦路的 BORG，否则一支激光枪只能击倒一名 BORG。Sisko 通过一个容易被忽略的通道找到自己的儿子 Jake，并让人带到能量传输室去。然后，到飞船底部的指令舱去查找改变能量传输频率所需的数据资料。最后，Sisko 下到动力舱去修复破损了的反应堆，以提供能量传输所需的动力。

生死时刻

“星年 46873.5，在 Bashir 医生的帮助下，我想起了过去曾经在“萨拉托加”号上见过的一些数据，工程师成功地改变了能量传输系统的频率。”

关键的问题解决了，但是 DS9 上的能量只够将两人传输到战舰上去。Sisko 决定先将 Odo 传输到战舰上去侦察，确定战舰的指令舱的位置之后，再将自己传输到战舰上去执行更危险的任务（主角转为 Odo）。按 B 键 Odo 可以变成一只刺猬似的动物，在通风管道中穿行，到达舱门时按 B 键又可变为人形，进入舱门（见经验篇）。

Odo 终于找到了战舰的指令舱，Sisko 前来接替他（主角转为 Sisko）。Sisko 要用激光枪击毁各种防御武器，击倒拦路的敌人，用代码破除器（code breaker）破坏各种计算机系统。最后，他终于成功了。可是，Gul Gurgey 又丧心病狂地启动了战舰的自毁系统，Sisko 这时要在大屏幕上的数字减为 00 之前破坏战舰的自系统。

尾　　声

三艘 Cardassian 战舰在 DS9 发出通报之后赶到现场，击毁了丧失战斗力的 Gwl Gurgey 的战舰。这支小舰队的司令官 Gul Dukat 向 Sisko 解释说所有的这一切均是 Gul Gurgey 个人所为，他们的人此前并不知情。尽管 Sisko 并不深信这一点，但毕竟 DS9 又安全了，这才是他最大的欣慰。

经验篇

选关法：在标题画面中，将光标移至 OPTION 项。同时按 A、B、C 键，然后按 START 键，这样 OPTION 中就会有选关的选项。

第一阶段：在排雷的后半程中，有一处要使用助跑一跳一抓技术攀上左上角的平台。

第三阶段：在庙宇的迷宫中有羊头和猪头雕像。羊头的排列是一组二进制码（1：明 0：暗），无顺序。猪头要按一某顺序按亮。在瀑布一节中，有时要等水面上涨使上方岩石下移到一定位置时才能按上键爬上去。

第五阶段：有一通往 Sisko 儿子被困处的通道在冷却剂泻漏处，关闭电源后即可进入。

Hypospray：急救包，蹲下按 B 键可以救起倒在地上的工程师。

Laser welder：激光焊枪，在最后修复反应堆时用。

第六阶段：Odo 在迷宫中的最短路线是：1 号舱 4#（从最左边数起的通风道）→2 号舱 1#→3 号舱左门→7 号舱 1#（右下角）→指令舱（目的地）。当 Sisko 破坏柱形计算机阵列时，最上面一层要从右往左进行。在最后破坏自毁系统时，要先破坏最右边的装置，然后是中间的。

责编：PINSER



明尼苏达胖子

台球的传奇

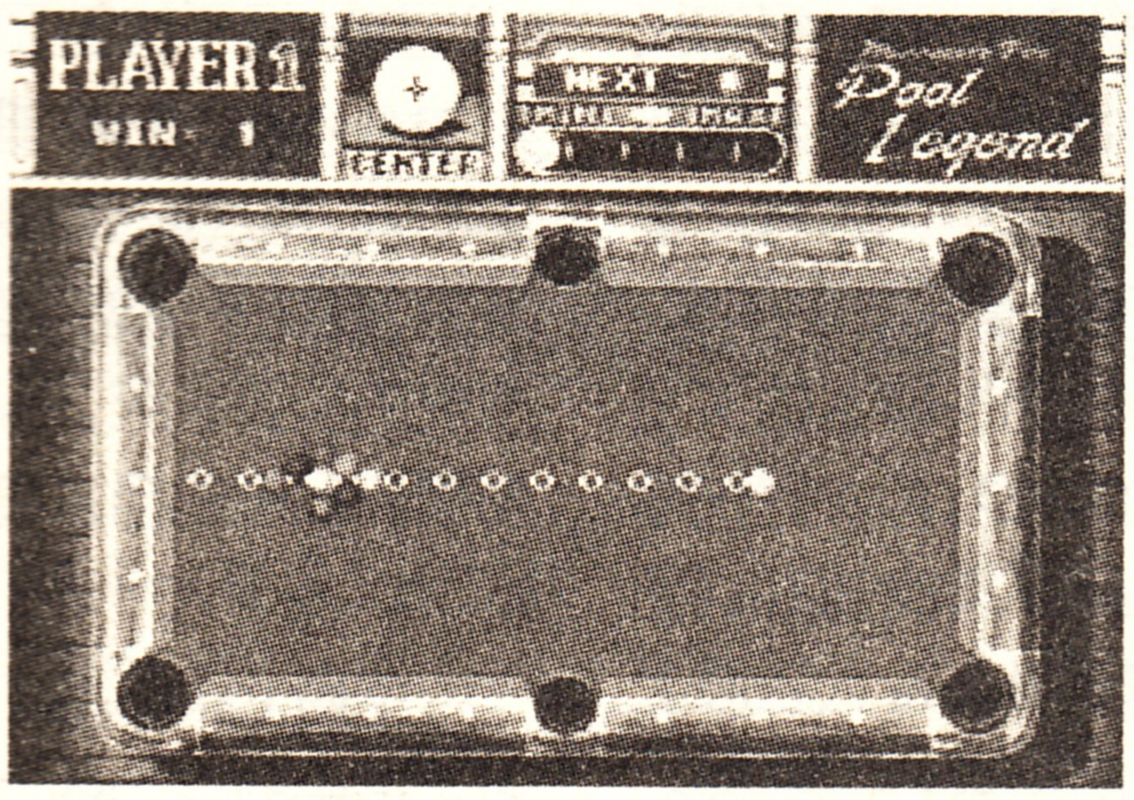
文/利坚

机种 MD　厂商 DATA EAST　类型 SPG　容量 8M

继《花式台球》之后 DATA EAST 的又一力作!

还记得 DATA EAST 公司于 87 年在 FC 上推出的花式台球游戏《SIDE POCKET》及后来在 MD 及 SFC 上的移值作品吗?还记得那句熟悉的人语:PRESENT BY DATA EAST 吗?还记得那时我国人民刚刚开始普及台球这项绅士运动吗?如今,又一款由 DATA EAST 制作的美式台球游戏又在 MD 上登场啦!

什么!台球你经常去台球室去玩,还玩得很不错呢!你还差得远呢!台球的打法至少有几十种呢,你会几种!



▲ 画面及系统保持了前作的风格,很熟悉吧!

再者,台球室那叫三差一乱(设备差、服务差、消费群素质差。环境脏乱、乌烟瘴气),在那样的地方息能练出技术,怎能称作高雅的绅士运动,我们闯关一族少去为妙。

什么!那我们怎样才能了解这项高雅的运动,并从中学到知识得到快乐呢?不难不难,只要你跟着我的介绍,进入这台球的传奇世界便会得到你所需的东西。

记住,只有这样的台球才能称作高雅!

游戏中包括剧情模式、联赛模式、对战模式及表演模式,共收录了八种美式球台的打法,虽然使用的台球设备都是一样的,但规则各不相同,有些规则还是专为游戏设定的,请看下面的详细介绍。

先介绍一下通用规则。比赛之前双方先要从开球线上直线击球一次,当球停止后距离开球线近者在比赛中先开球(消灭式为随机定先后);进行多局比赛时,第一局以后的比赛由上一局最后一球的击人者开球;比赛时当一方未能将目标球击人中则由对方来击球;比赛时未能首先击中目标球、主球落袋、主球掉出台面都要由对方将球放在开球线以内的任意位置(打九式为台面任意位置)来重新开球;比赛时,主球未首先击打到目标球而有球落袋,则要将落袋之球放回台面并由对方重新开球;误将对方球打入袋中不放回台面。

●EIGHT BALL——八球打法

双人游戏,共十五个球,包括七个全色球(1~7 号)、七个花色球(9~15 号)及一个黑色球(8 号)。开杆后,通过第一个进球的类型(全色或花色)分出双方各自需打的一组球。首先将己方的一组七个球全部打入袋中,并将黑球打入指定袋中者获胜。若没有将己方一组七个球全部打入袋中,而将黑球击入袋中即负。这是我国最常见的打法。

●NINE BALL——打九式打法

双人游戏,分九球及十五球两种。开杆后要按台面上球号的顺序由小到大依次击打,最后先将 9 号球打入袋中者获胜(可以不将其他球先全部击入袋中)。比赛中,一方连续犯规则三次即负。

●ONE POCKET———袋式打法

双人游戏,共十五个球。开杆前对方各自在台顶端的两个袋口中确定哪一个是自己的,比赛时只要将任意球打入己方袋中即得 1 分。将球打入未指定袋中要放回台面,而将球打入对方袋中则给对方计 1 分,最后分数多者获胜。

●ROTATION——积分式打法

双人游戏,共十五球。比赛时要按顺序击球,每进一球则按号码得分,首先积满要求分数者获胜,分为 60、120、240 分三种。双方分数都不够时,可进行多局比赛。

●14. 1 OONTINUOUS——十四剩一式打法

双人游戏,共十五球。比赛时可任意指定一球并打进任意指定的袋口,每进一球得一分,而每当台面只剩一个球时,将其余十四个球重新放回台面,剩下的球位置不动。首先积满要求分数者获胜,分为 15、30、60 分三种。

●CUT THROAT——消灭式打法

三人游戏,共十五球。球自小到大分成三组，每组五球，每人一组，比赛时可任意击打任何球。任一方的一组球全部被击落则被淘汰，最后剩下的一方获胜。

●THREE BALL——三球式打法

双人游戏,共三个球。比赛分别进行，每打一杆球计 1 分，主球入袋计 4 分，哪一方将三个球全部打入袋中后得的分少,哪一方获胜。

●TRICK GAME——花式表演

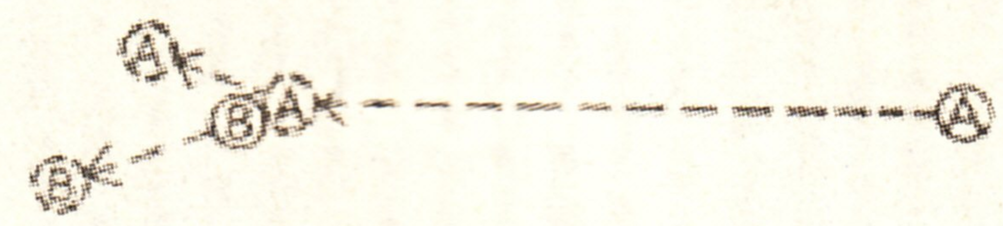
单人进行的表演，一共十六种设计得十分巧妙的状态，需要你一杆将台面上的球全部击入洞中，是本游戏最痛快也是最难的模式。

将主球击出去有三个步骤,这就是台球的灵魂!

1. 首先要决定球的击出方向。击出的主球撞击目标球的哪一个位置能使目标球去你想让它去的位置的最基本一步，另外主球撞击目标球后的走向也由这一步来决定。下面请看两个例子。

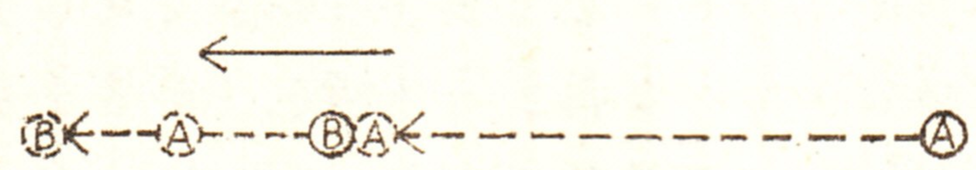


▲主球击打目标球中心时，目标球沿击打方向直行。

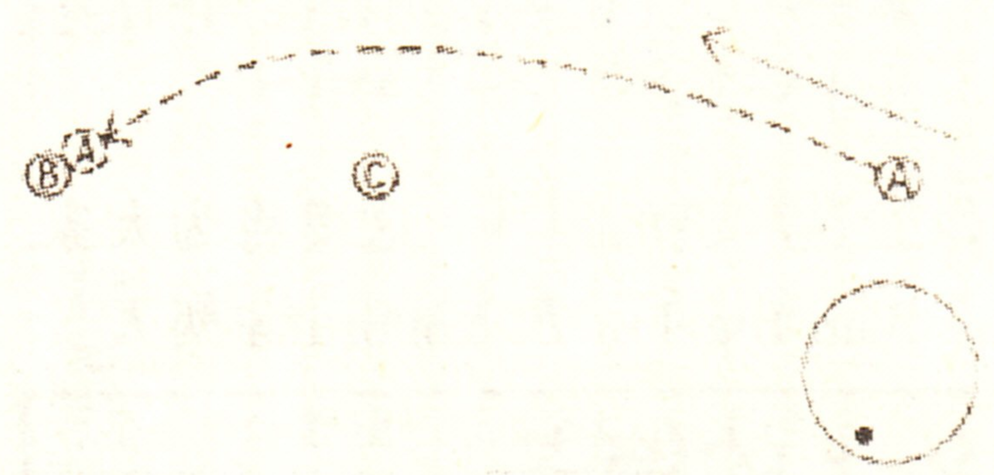


▲主球击打目标球侧面时，目标球将向被击打一侧的另一侧运动。

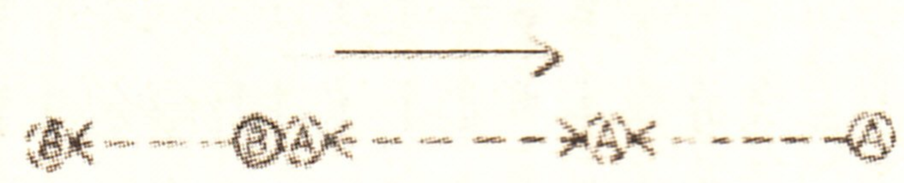
2. 其次选择合适的击球点,游戏中主球的击球点共有 42 个，可按住 B 键后,用方向键调节。通过击打不同的击球点来使主球获得相应的旋转及跳跃，从而改变目标球及主球的走向，使某些没有进球点的球能够进袋。这一步是台球技术的关键,请看下面几个例子。



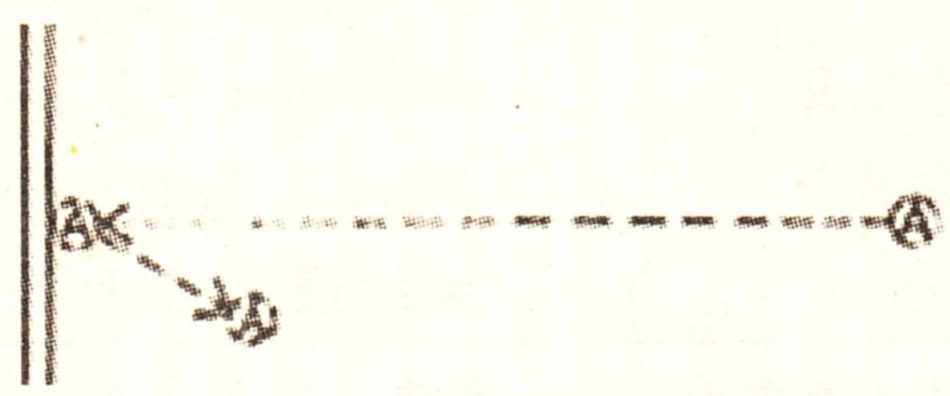
▲击打主球正上方（FOLLOW），使主球产生向前的滚动，则击到球后，主球会跟随目标球一起向前运动,这就是我们平时讲的“跟杆”。



▲将球杆高高抬起，从高处击打主球中心(JUMP),可使主球跃起向前方运动;如击打主球下部并加上左旋的话（MASSE），击球点如图所示，主球将产生向左后方旋转，先沿击球方向前进，然后不断向左偏转，行走路线如图所示呈弧线。弧线的弧度由击球点及力量决定。这种技术掌握并运用得当非常难，在台球厅是绝对办不到的(除非你是职业球员,并使用昂贵器材)。

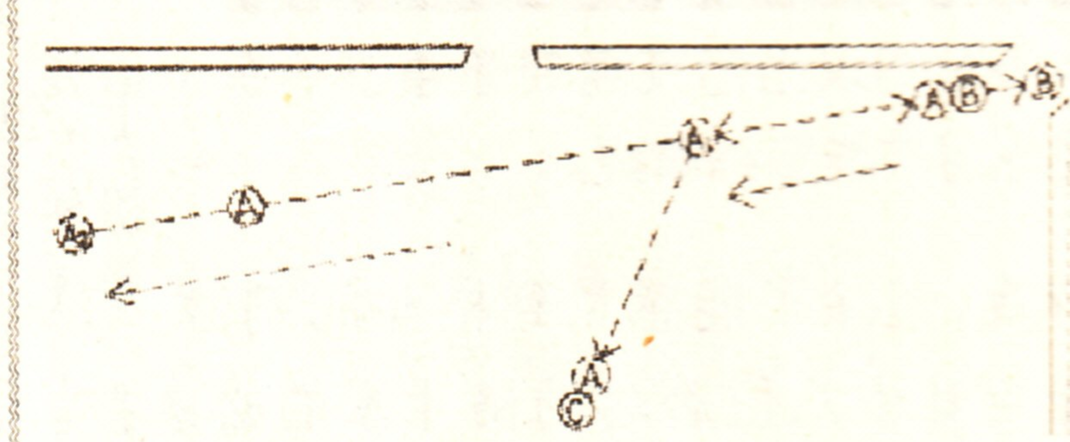


▲击打主 球的正下方（DRAW），使主球产生向后的滚动，则击到目标球后，主球将向后运动,这就是我 们平时讲的“缩杆”或“拉杆”。



◀击打主球的左侧（LEFT），使主球产生向右的旋转，则当主球“吃库”时向左侧反弹，反弹角度由击打位置及力量决定，这就是我们平时讲的“偏杆”(左旋球)。反之，击打右侧将产生右旋球。

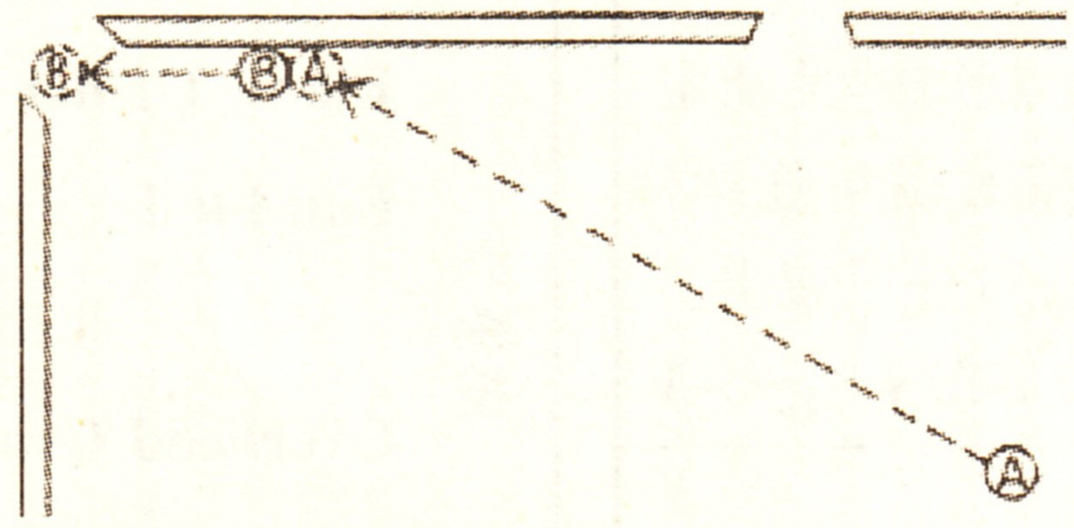
3. 最后选择适当的击球力量。通过画面上方的力度计来决定，若不满意的话可以按 C 键停下重新调击球方向和击球点。控制力量最重要的就是控制主球的走向，熟练掌握后，才能算是会玩台球了。请看下面的例子。



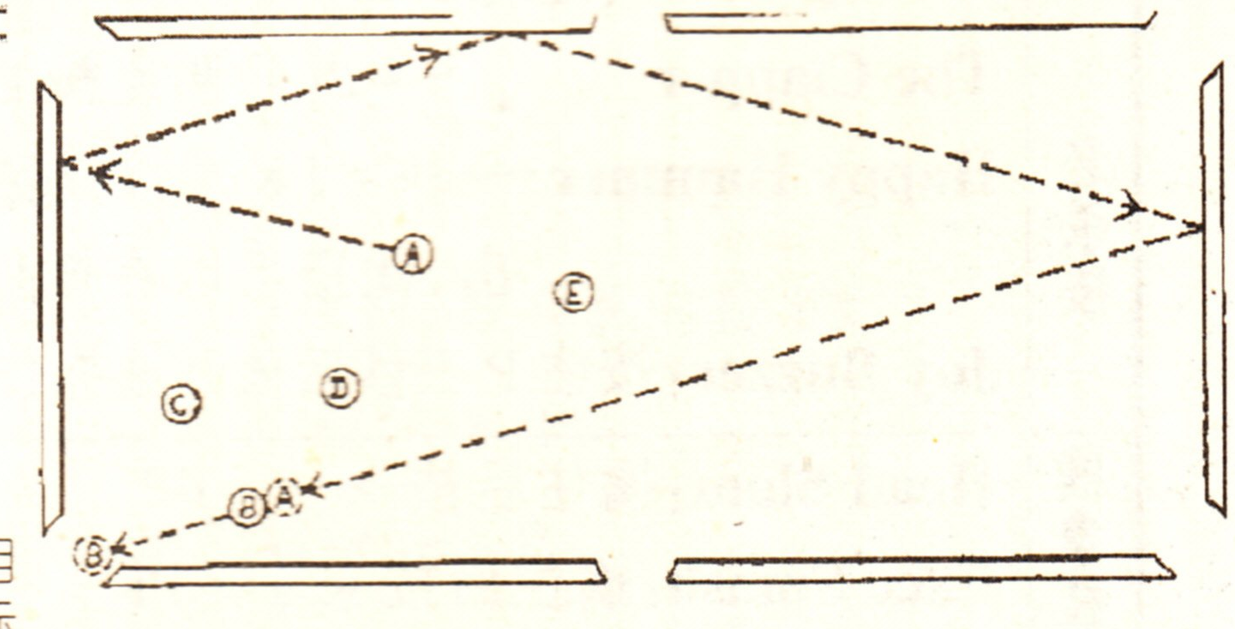
▲主球的击打力量决定着目标球的走向，更重要的是主球的走向。当 A 球向后拉杆，若力量合适就会在击中 B 球后停在 A_1 的有利位置来击打 C 球；若力量过大则会停在 A_2 位置上，不利于击打 C 球。

仅凭基本技术是远远不够的,要精于计算才行!

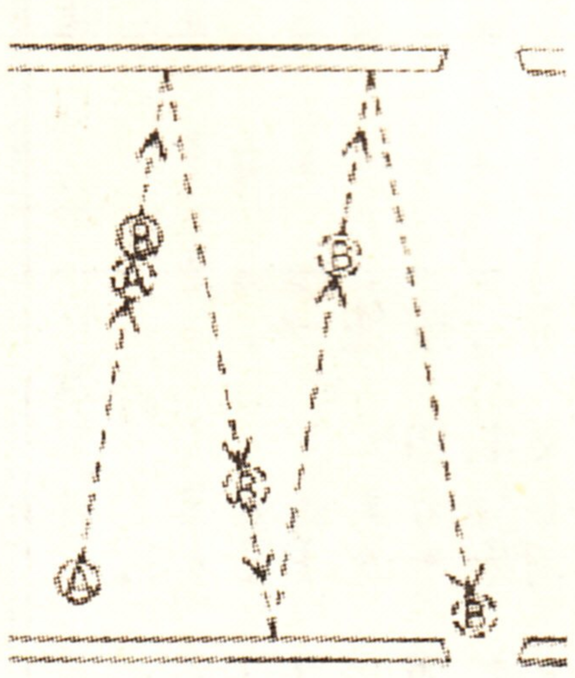
前面三项技术你都掌握了吗？差不多了,不行呀,这才算是入门而已。真正的花式台球技巧多着呢，下面我就介绍一些在台球厅无法实现而又非常实用的方法，来启发千万个象你这样的台球迷的专业灵感吧！



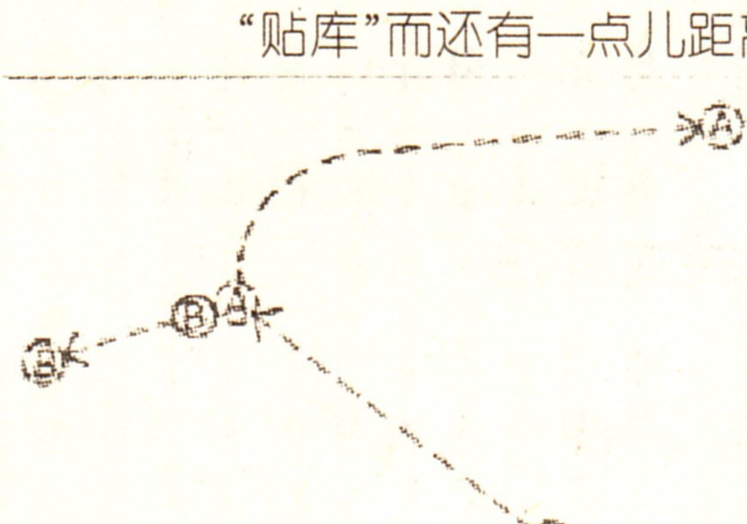
▲当目标球“贴库”时,打出左旋球,这样主球击中目标球后,使其向左旋转(同齿轮组一个道理),则目标球就不容易弹起而直线向左运动。如目标球没有“贴库”而还有一点儿距离时,也可以用这种方法。



▲当目标被其他球阻挡，不易击到，不妨试一试你的计算能力，让主球在吃两库或两库以上后击中目标，并将其击入袋中。这在真正的台球运动中是极难实现的，艰命使你是职业球员。



◀当主球没有合适的进球点时，可以利用多次『吃库』反弹来寻找进球机会。



◀利用『拉杆』不仅可以使主球向后运动，也可以产生如图般地运动路线。方法是用主球击打目标球的侧面，而主球转弯的弧线由击球点及力量决定。

明白了吗?!

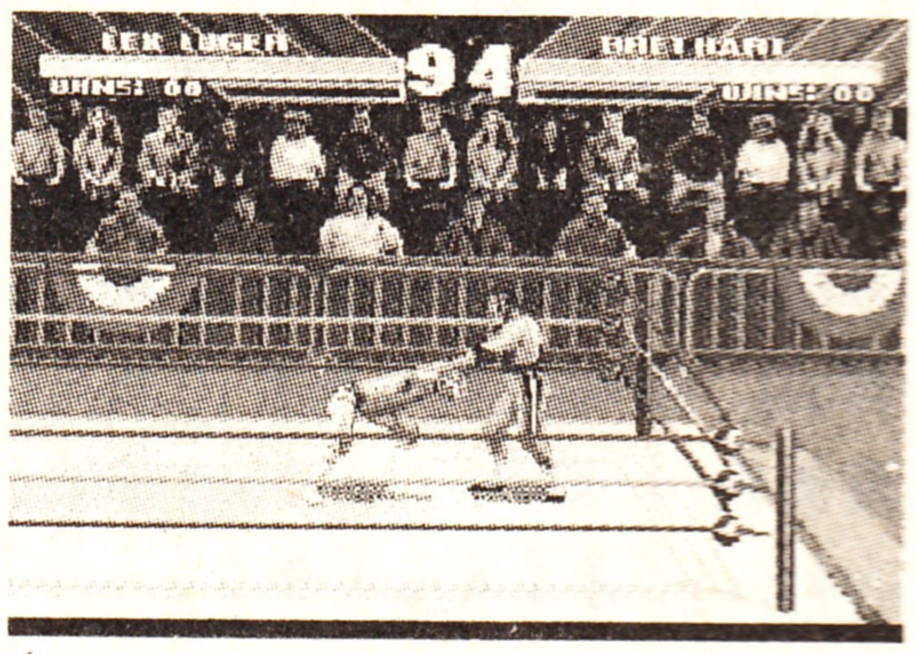


由世界摔角联盟(WWF)认定的暴斗游戏

疯狂摔角

机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 ACT　容量 32M

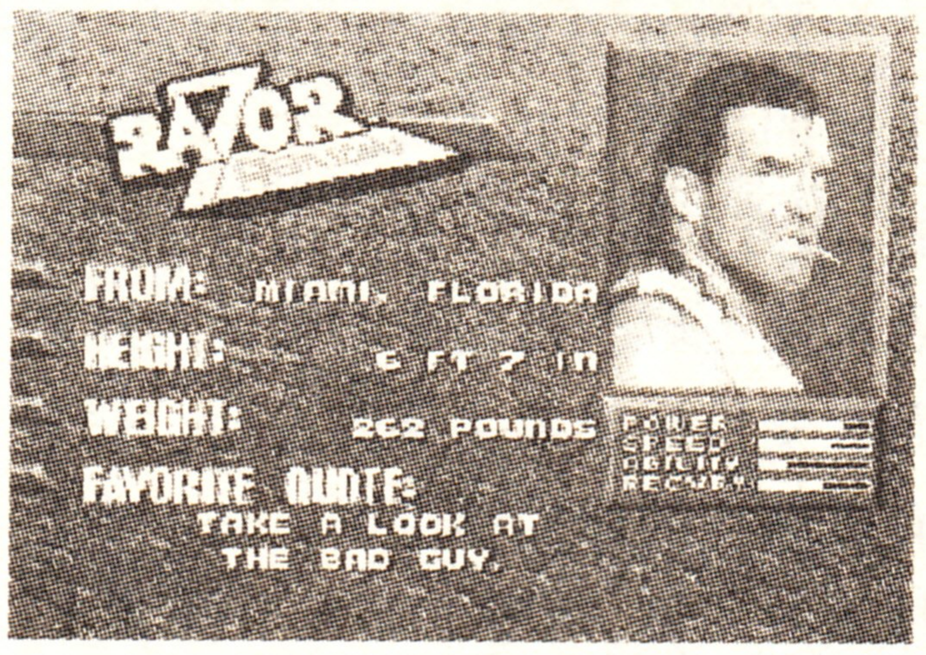
嗨!你是男子汉吗?那么,过来,让我们战斗!!



▲多彩的攻击方式需要你通过不断地练习才能熟练掌握。

常看体育台的朋友，对 WWF 应不会陌生，那些体壮如牛的选手真可谓将人类的动物本能及格斗技巧发挥到了极致，虽然比赛带有表演性质，但是格斗技巧却是实实在在的，完全没有矫揉造作的花架子，全都是凶狠的一击必杀。

ACCLAIM 公司将此游戏做在许多机种上，包括 ARC、SFC、IBM－PC、MD、32X、PS 等机种。以前因喜欢 WWF，也玩过不少这类的游戏，但除了能感觉到格斗的刺激，却从未象这款游戏那样能让你用流畅的操作感体验这壮绝的狠斗。这里将为大家介绍其中八位著名的格斗家的必杀技。另外，由于 SFC 版容量为 24M，所以没有 Bam Bam Bigelow 及 Yokozuna 两人。



▲每名斗士的各项指标都清晰地显示出来了。

一流的操作设计令你轻而易举地展示斗士的锋芒!

共通技	跑:同时按轻拳、轻腿	反擒:被对手擒住后→→＋重拳
	推开对手:按住防再按轻拳	过头反摔:靠近时←←＋轻拳
	提高力量:按住防,顺时针转方向键两圈	用力将对手甩出:靠近时←←＋重拳
	提高移动速度:从前开始转方向键两圈	揪头发:当对手倒地时,站在其头部按重拳
	擒住对手:靠近时→→＋重拳	超级连击:当能量槽蓄满时,就可以发出超级连击

注:以下均以人物站在左边为准,P 为轻拳,PP 为重拳,K 为轻腿,PK 为重腿

Doink

必杀技	**Boxing Glove**:连打 P
	The Clapper:↓↘→＋P(只要连按 P 就可连续使出)
	Happy Hammer:→→＋PK(只要连按 K 就可连续使出,此招可以在擒住对手后使出)
	Joy Buzzer:按住 P 三秒后放开或抓住后按↓↘→＋P
擒拿技	**Head Slam**:擒住后按→→＋PP
	Face Smash:擒住后按↓↓＋PK
连击技	**Punching Hip－Toss Combo**:擒住后,按住→,P×4,按住←,PP
	Kicking Head－Slam Combo:擒住后,按住→,PK×4,PP
	Super Combo(18 Hits):擒住后,按→→,PP×2,PK×3,K×2,P×4,PP×2,PK×2

Lex Luger

必杀技	**Fist Smash**:按住 P 三秒后放开
	Elbow Girder:→→＋P
	Fun Flail:→→＋PK(只要连续按 K 就可连续使出,此招可以在擒住对手后使出)
	Overhead Grab:接近时,同时按 PP、PK
	Overhead Back Breaker:Overhead Grad 时,按↑＋PK
擒拿技	**Suplex**:擒住后→→＋PP
	Body Slam:擒住后↓↓＋PK
连击技	**Kicking Overhead Combo**:擒住后,按住→,PK×4,PP
	Super Combo(19 Hits):擒住后,按→→,PK×3,K×3,P×4,PP×3,PK×2

Razor Ramon

必杀技

- **Quick Slice**：↓↘→＋P
- **Dashing Shice**：按住 P 三秒后放开
- **Flying Drop Kick**：按住 PK 三秒后放开
- **Snap Mirror**：→→＋K（只要连按 K 就可连续使出）

擒拿技

- **Body Slam**：擒住后↓↓＋K（只要连按 K 就可连续使出）
- **Razor's Edge**：擒住后→→＋PP

连击技

- **Quick Slice Fire Pounee Combo**：擒住后，按住↓，P×4，PP
- **Super Combo（21 Hits）**：擒住后，按→→，PP×3，P×3，PP×3，PK×3，K×3，PP

Yokozuna

必杀技

- **Salt Throw**：按住 P 三秒后放开或擒住后↓↘→＋P
- **Belly Rush**：→→＋P
- **Overhead Grab**：接近时，同时按 PP、PK
- **Charging Punch**：↓↘→＋P
- **Ovehead Leg Spin**：接近时，同时按 PP、PK 或当对手在空中时按↓↓＋PK

擒拿技

- **Hip Takedown**：擒住后→→＋PP
- **Vertical Suplex**：擒住后↓↓＋PK

连击技

- **Head Smash Combo**：接近时，P×4
- **Super Combo（13 Hits）**：擒住后，按→→，P×2，PP×2，PK×4，K×3，P，PP×3

Bret Hart

必杀技

- **Eye Raker**：↓↘→＋P 或按住 P 三秒后放开
- **Rolling Uppercut**：↓↘→＋P
- **Clothesline**：奔跑时，按 PP
- **Sharpshooter**：当对手倒地时，站在他腿边按 PP
- **Charging Uppercut**：↓↓＋P
- **Flying Drop Kick**：按住 PK 三秒后放开

擒拿技

- **Face Slam**：擒住后↓↘→＋P（只要连按 P 就可连续使出）
- **DDT**：擒住后↓↓＋PK 或按住 PP 三秒后放开
- **Neck Breaker**：擒住后→→＋PP
- **Uppercut Jump Combo**：擒住后，按住→，P×4，PP

连击技

- **Kickymg Neck Breaker Combo**：擒住后，按住→，K×4，PK
- **Super Combo（16 Hits）**：擒住后，按→→，PK×3，PP×3，P×3，PK×3，K×2，P×2，PP

Bam Bam Bigelow

必杀技

- **Power Punches**：按住 P 三秒后放开
- **Fire Grab**：按住 PP，跑向对手并放开
- **Overhead Grab**：接近时，同时按 PP、PK
- **Flying kick**：←←＋PK
- **Overhead Back Breaker**：接近时，同时按 PP、PK 或当时对手在空中时按↓↓＋PK

擒拿技

- **Pile Driver**：擒住后，按↓↓＋重腿（只要连按 PP 就可连续使出）

连击技

- **Kicking Back Breaker Combo**：擒住后，按住→，PK×3，PP，↓↓，PK
- **Super Combo（20 Hits）**：擒住后，按→→，PP×2，P×3，K×3，PK×3，K×2，PP×2，PK，PP×4

The Undertaker

必杀技

- **Shadow Neck choke**：↓↘→＋P
- **Grim Reapers**：↓↘→＋K
- **Tombstone Smash**：→→＋PK
- **Neck Breaker**：按住 P，三秒后放开
- **Shadow Neck Breaker**：按住 P，跑向对手并放开
- **Strn Ghost**：↓↙←＋K（这招可使对手晕倒）

擒拿技

- **Super Uppercut**：擒住后↓↓＋PP
- **Mystic Glove**：擒住后↓↓＋PK

连击技

- **Kicking Snap Mirror Combo**：擒住后，按住→，P×4，PP
- **Super Combo（17 Hits）**：擒住后，按住→→，PK×3，K×3，P×3，PP×3，PK×3，K×2

Shawn Michaels

必杀技

- **Double Snapkick**：→→＋PK
- **Back Suplex**：按住 P 三秒后放开
- **Sunset Flip**：奔跑时按 PP
- **Drop Kick**：→→＋K
- **Flying Drop Kick**：按住 PK 三秒后放开
- **Frankersteiner**：→→＋PK 或奔跑时按 PK

擒拿技

- **Face Smash**：擒住后，按住→，PP
- **Arm Breaker**：擒住后→→＋P

连击技

- **Juggle Kicking Combo**：↓↘→＋K×4
- **Kicking Overhead Throw combo**：擒住后，按住→，PK×4，PP
- **Super combo（16 Hits）**：擒住后，按→→，K×2，PK×3，PP×3，P×3

责编：PINSER



外星王子

文/利坚

机种 MD	厂商 SEGA
类型 ACT	容量 16M



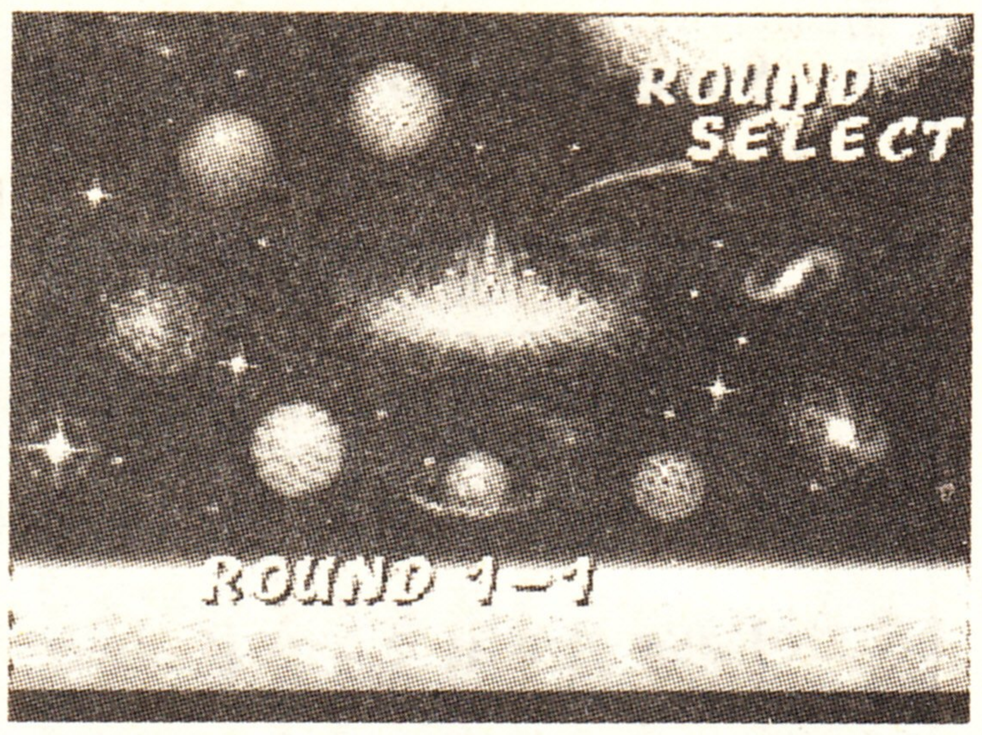
▲邪恶的异形正在发动战争。

在七颗美丽的星球上进行冒险的小王子——RISTAR！

在一个遥远的星系里，一群邪恶的异形军团控制了那里的一切。人民及领袖，甚至连那传说中的英雄都被它们镇压了。邪恶的首领非常残暴，他的手下肆意地残害着人民，他们既腐败又贪得无厌，那里的人民生活在水深火热之中。他们对着上天乞求，求上天能够拯救他们。这些愿望在这危险的时刻终于唤醒了那位传说中英雄的儿子—RISTAR。

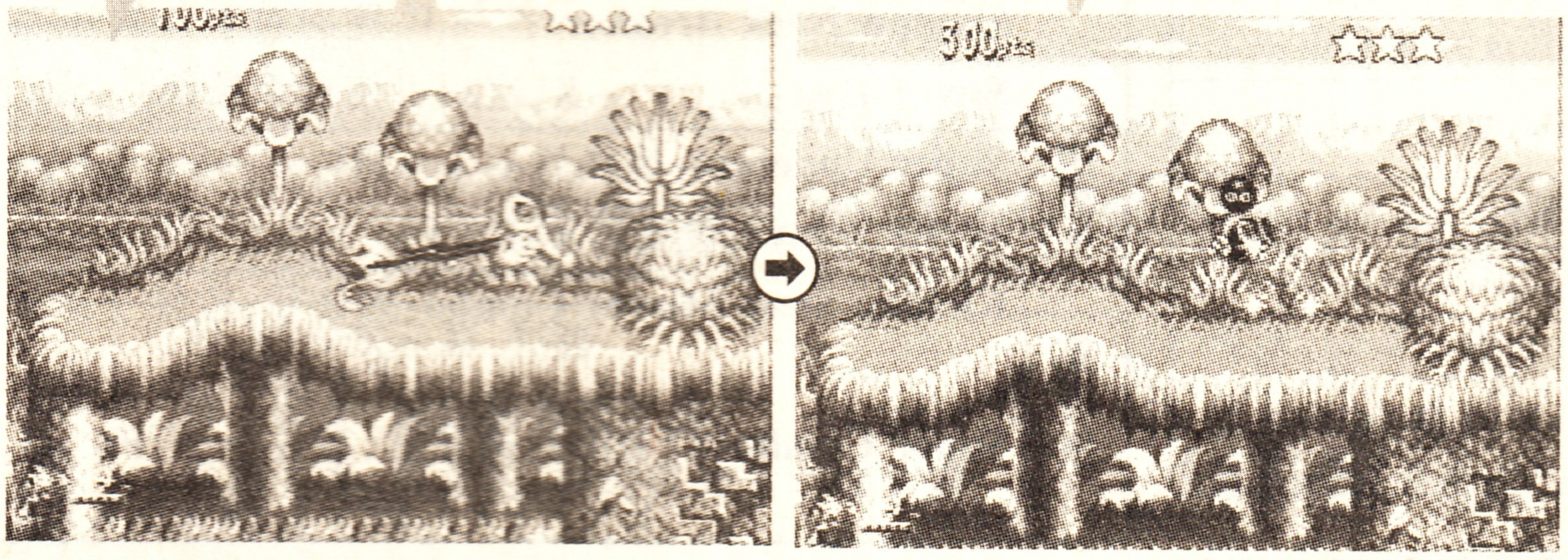


▲异形的军队在到处破坏！



▲美丽的七颗星球等着小王子去拯救。

别看 RISTAR 圆滚滚的，动作可灵敏呢！



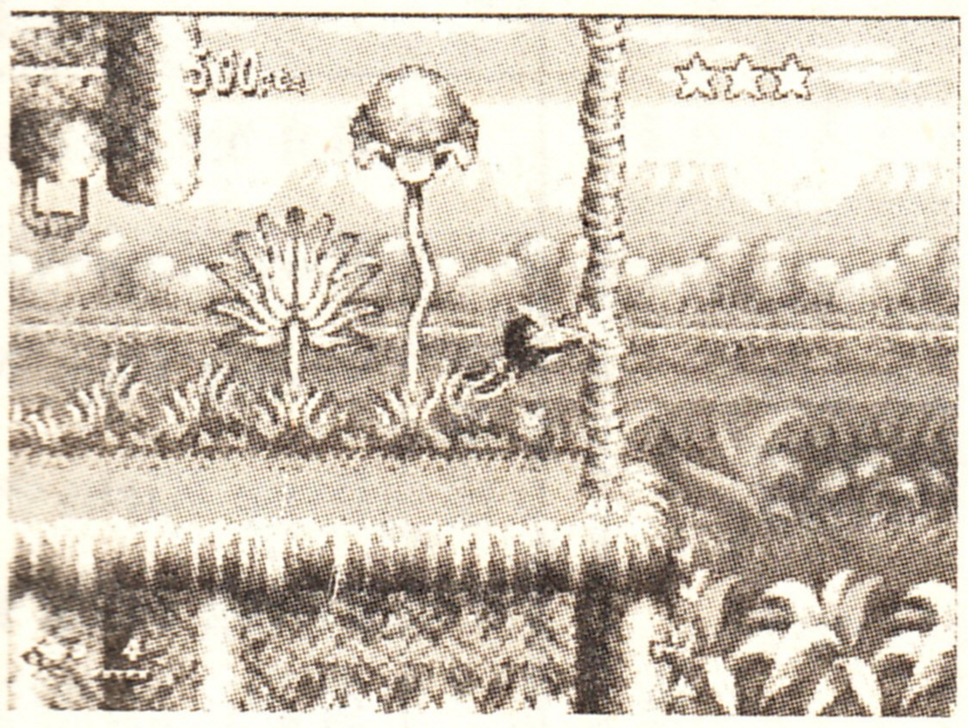
▲攻击敌人时先用手抓住它，再用头使劲一撞……，@ # # $ $ %！~ ！！@^ * & * ( ))

这位活泼可爱的小王子 RISTAR，长了一副象星星一样的面孔和钢铁的身躯（造型有些象 SONIC），它肩负着拯救整个星系的使命出发了。首先打败分别占领着七颗美丽星球的魔王爪牙，然后再与邪恶的首领决一死战。

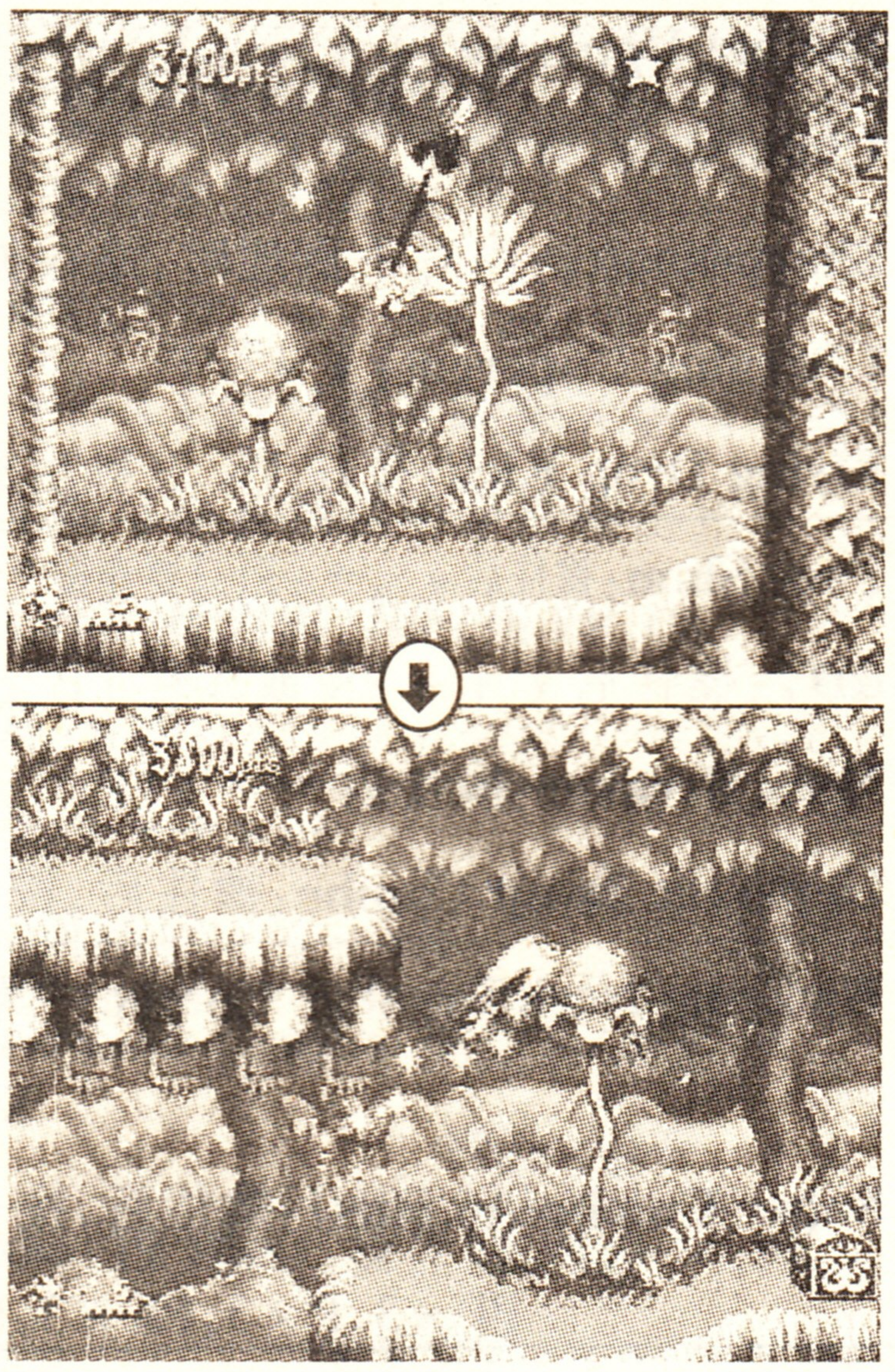
游戏中，RISTAR 主要依靠象胶皮绳一样的双臂来做各种动作，遇到可恶的敌人时要先用手抓住它，然后给它来个“爱心头槌”，把自己的弹性势能转化成动能并传递给敌人，“嗖”的一下子，可怜的敌人就飞上了天。



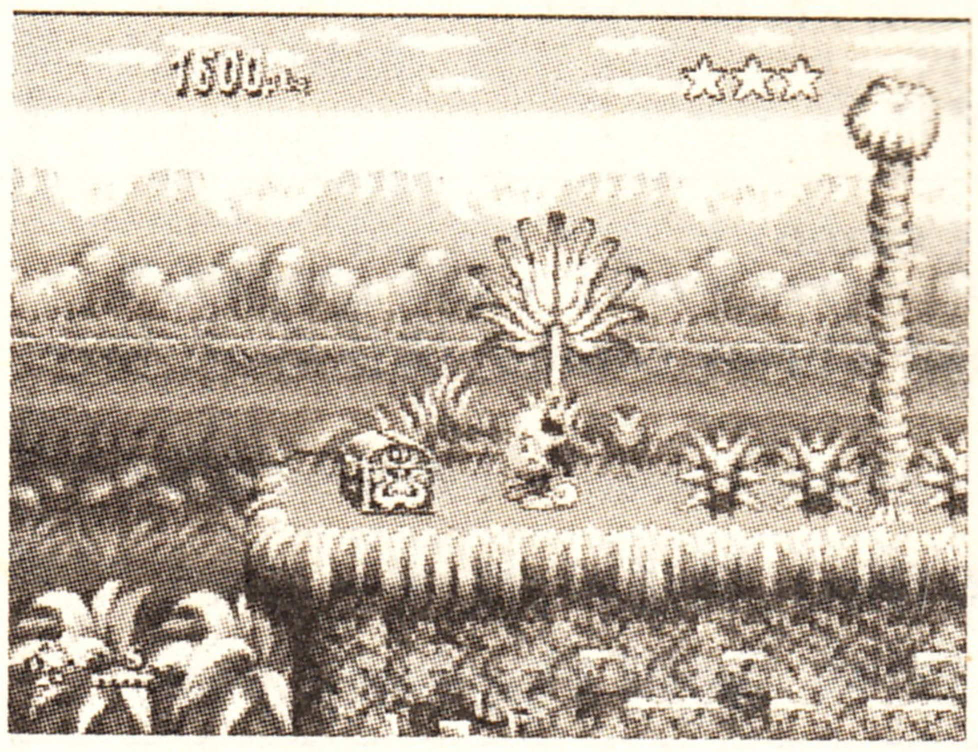
▲某些树洞中会有宝物的哟。



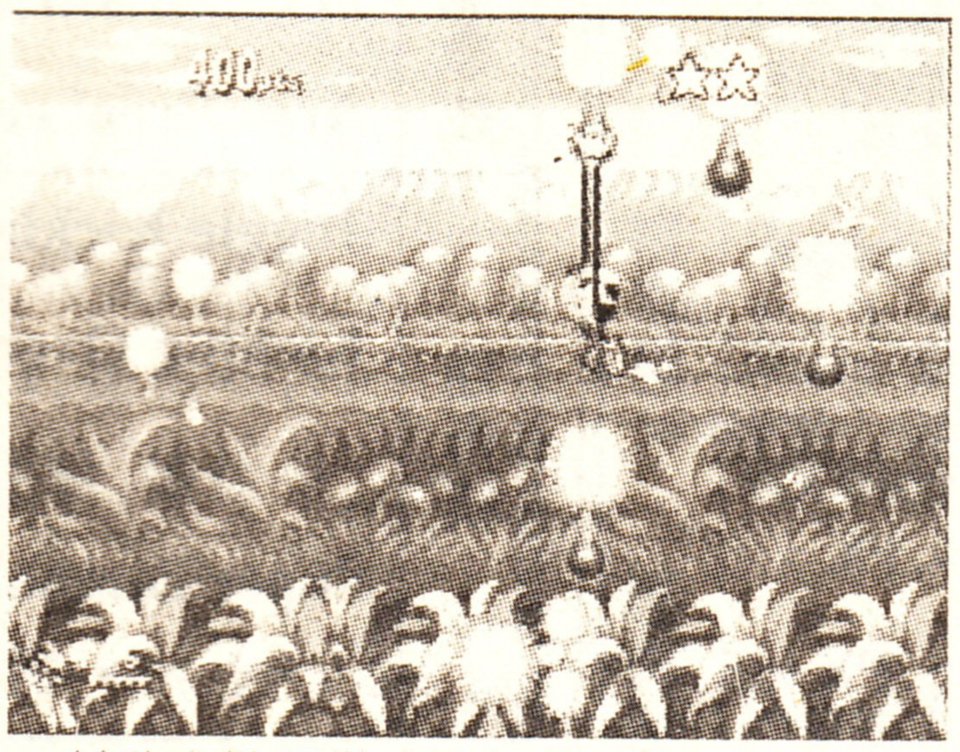
▲小王子可抓住任何物体借以跳跃、攀爬。



▲遇到这种抓杆后，抓住它并转动方向键，让小王子快速回环，当速度达到最高时它会象火箭一样冲上天空。



▲宝箱中究竟会有什么宝物呢？



▲某些高处要借助诸如蒲公英这类东西才能上去。

超达人游戏专营店(校场口分销店)

★超任套机(包括博士七磁碟机 32M)配双线火牛(带二十张盘)并附送节目表(凡在本店购买者拷盘每张 1 元)

★售价仅 2550 元(4M 12M 10M 所有游戏免费赠送)

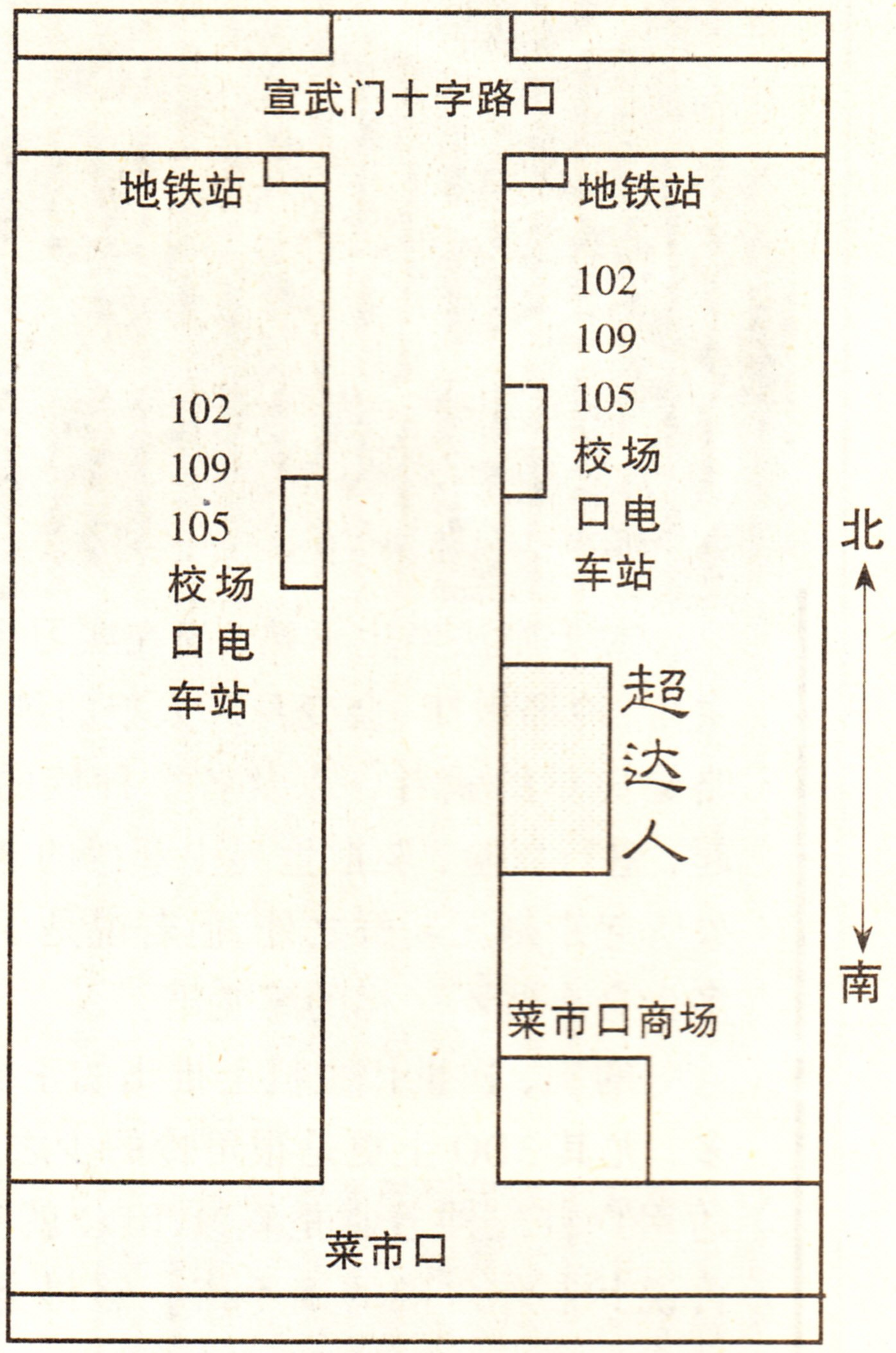
★3DO 机 2600 元 带十张光盘，自选(3DO 盘每张 40 元，换盘每张 15 元)

★土星本店推出近 20 种原版盘价格 200 元左右，凡在本店购土星机者，均可换盘。

世嘉机(16 位)开办平价销售日，因机种不同价格不等欲购从速(限量销售)。本店对销售的所有机种实行保修两年制，两月内出现质量问题保换新机。

本店地址：北京宣武门外大街甲 104 号(乘 102、105、109 路电车)校场口下车路东 20 米处，乘地铁宣武门站下车，往南走半站地.外地邮购的朋友在汇款单附言栏注明所要物品名称，并注明联系方法.邮编：100052

联系人：张文祥　　电话：(010)3044907



以真诚换信誉

A： 土星　2900 元　送 VR 战士 2 + VR 战警
土星 VCD 卡 1550 元　土星光枪 450 元
土星原装手柄 280 元　组装手柄 150 元
土星方向盘 600 元　土星飞行摇杆 580 元
土星软件一律 160 元—180 元

B： 索尼 { 蓝盒新版 3000 元
黑盒老版 2900 元　送梦幻警察 2CD
索尼原装手柄 280 元　组装手柄 160 元
索尼原装记忆卡 230 元　光枪 600 元
索尼软件一律 50 元—70 元

C： 松下 3DOFZ－10　2250 元　送二 CD 节目可选
松下 VCD 卡 1700 元　松下光枪 480 元
松下原装手柄 280 元　组装手柄 160 元
3DO 软件一律 30 元—45 元

D： 机皇 2800 元　送侍魂 3 + 天外魔境真传

E： 任天堂 VB 机 1350 元　送原装卡一盒

F： 万能制式转换器(NTSC—PAL)260 元
以上机种均随机送一个手柄(SNK 双手柄)
AV 线、电源线、110V 电源(EMS 邮费 80 元)

友联游戏中心

以信誉保质量

A： 超任美版 + 博士 7 代　2580 元送 10 片碟
随机送一个手柄、双火牛、AV 线，邮费 80 元
美版原装手柄 110 元　组装手柄 80 元
美版遥控手柄 270 元一套双手柄
制转器 120 元　博士光碟机 + 4CD　1880 元
最新磁碟目录至 32026　目录函索一套 10 元

B： 世嘉Ⅰ型(台产)490 元　Ⅱ型(台产)570 元
世嘉Ⅱ型(原装)780 元　(EMS 邮费 50 元)

C： GB 机(原装)400 元　GB 放大镜 40 元
GB 电源 20 元　GB 扩音器 50 元　GB 皮套 30 元
GB 手柄 20 元　GB 镜面 30 元　GB 对打线 30 元

D： 世嘉 GG 机　1000 元送卡(GB、GG 邮费 30 元)

1： 大量批发索尼、3DO、土星、SNK 光碟
价格低，欢迎各地经销商来电询问。

2： 以上机种现货供应，款到三日内发货。异地批发可办理银行结算，并提供改街机资料。如质量问题凭票一月内包换，保修六个月。购买世嘉、GB 卡带和次世代光碟的朋友，可来信索目。

联系地址：湖南省长沙市蔡锷北路 113 号(乘 2 路车教育街口下)

热线电话：0731—4427424　联系人：徐凛　邮编 410005　传真：4416745

批发洽谈：(0)1397310081(移动电话)



剑与魔杖

类型 RPG	机种 3DO
厂商 MACRO CABIN	

责编:KING

对于魔法半生不熟、尚在实习生阶段的年轻女孩主角,冷酷敏捷、会变身成人狼的剑士,力大无比头脑略嫌简单的武者,以及各个种族的战士们集结在一起,进行冒险,驱散世界中邪恶的老套 RPG 作品,好象听起来毫无新鲜之处,但若说是 3DO 上推出的恐怕多少会有些不一样的感觉吧。

的确,次世代主机上推出的正统 RPG,实在是不多,尤其 3DO 上更是很可怜的少之又少。因此,3DO 的用户首先冲着它是正统 RPG 就有必要购入一款,再说其制作水准的确不俗,够得上次世代游戏的标准。

次世代的 RPG,总得有些明显不一样的地方,首先移动画面就是很突出的特点:这时可以按 L、R 键选择固定、高速及 VR 视角 1 和 2 四种视角,虽然有些视角(VR2 等)时移动起来很不方便,但追求强烈空间感的人大可一试。

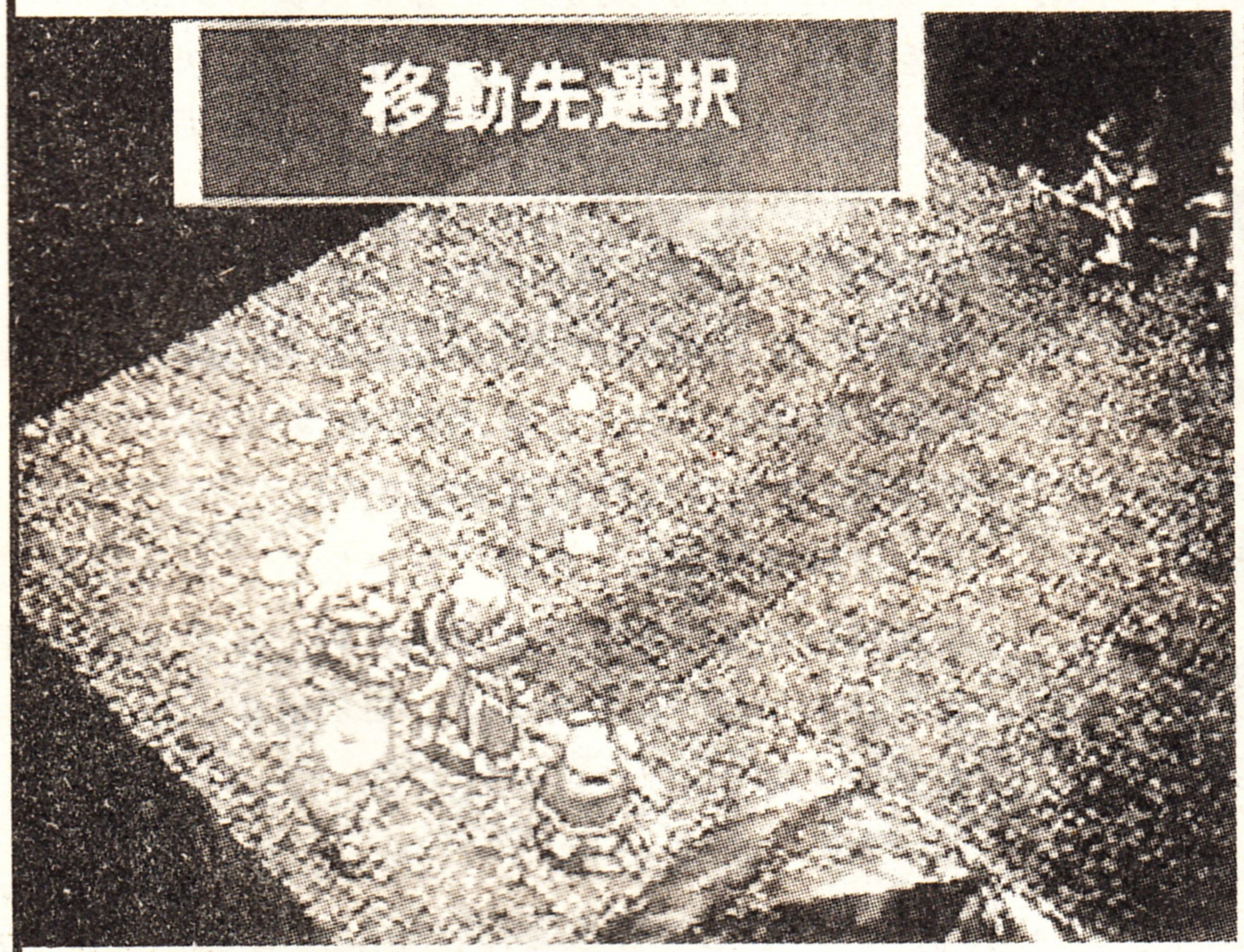
然后要介绍的是它的战斗系统。本节目的战斗是在一块斜上视角的小型场地中进行的,有点 SLG 的感觉,战场上随大地图所处区域的不同,会出现各种障碍物,有树木也有石柱等,攻击时若不注意与目标间有障碍,会打到障碍上,除非作横向移动,斜方向攻击才可命中要打的家伙。而这些可以当做掩体的障碍有些能打掉,有些打不掉,都得密切注意才好。

无论在 32 位或 16 位机上推出的节目,美工水准都是以同样标准衡量的,本节目的美工可称得上经典二字,首先各角色在状态画面对的大幅肖像便十分细致且漂亮,而且狼人在夜间变身时,他的肖像也随之变成狼!另外、战斗时的动作与魔法效果也非常出色。

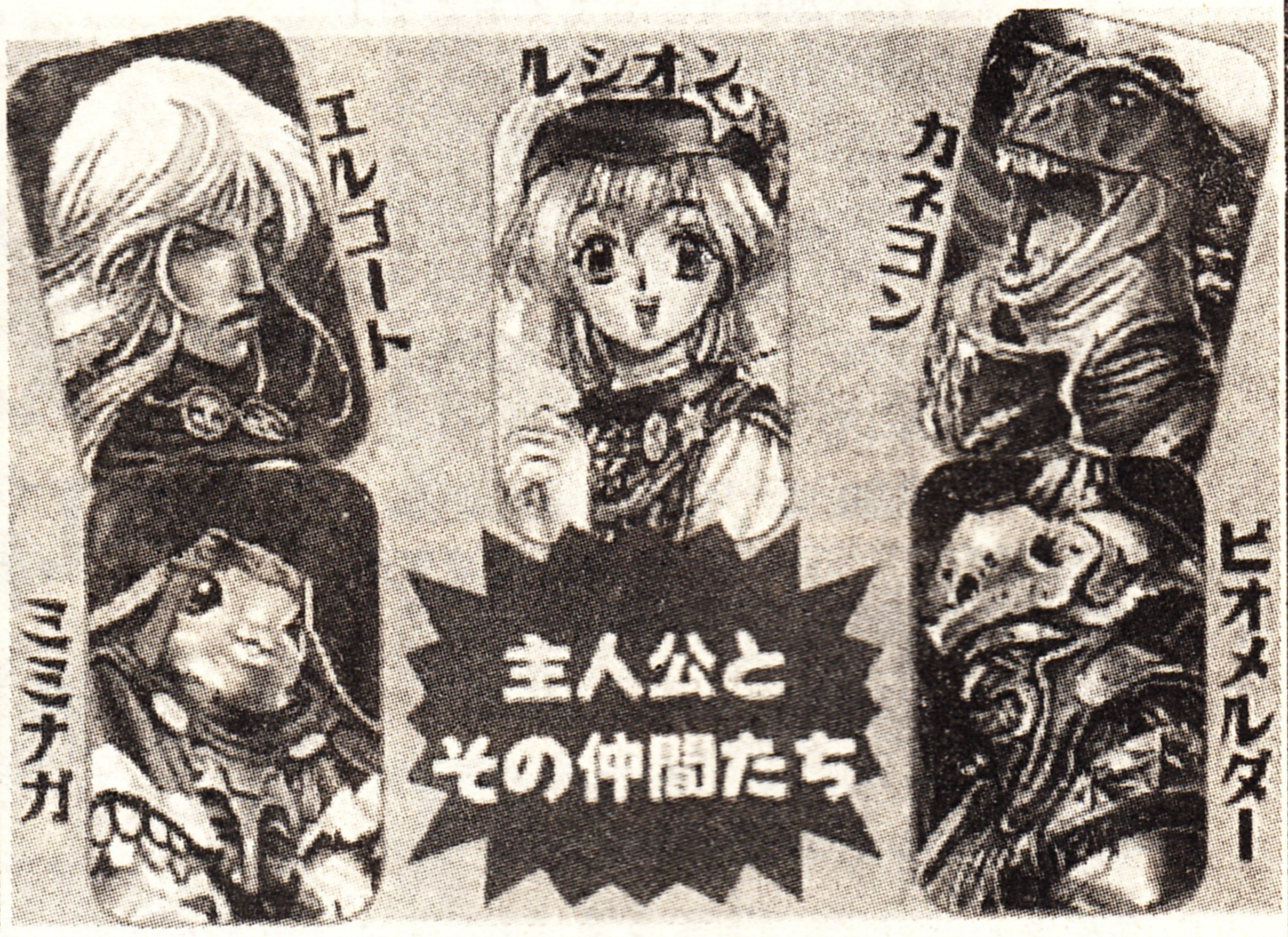
MACRO CABIN 作为一个较成熟的厂商,为 3DO 制作的第一款正统 RPG,可以说并没有令人失望,虽然在系统方面还不算很完善,不过也十分出色了。对 3DO 的 RPG 一直抱有遗憾的朋友千万别错过“剑与魔杖”这款名作哦!



▲32 位的高质素画面哟



▲战斗时有基本队形,也要有战略战术



▲主人公露西安与她的同伴

玩具总动员

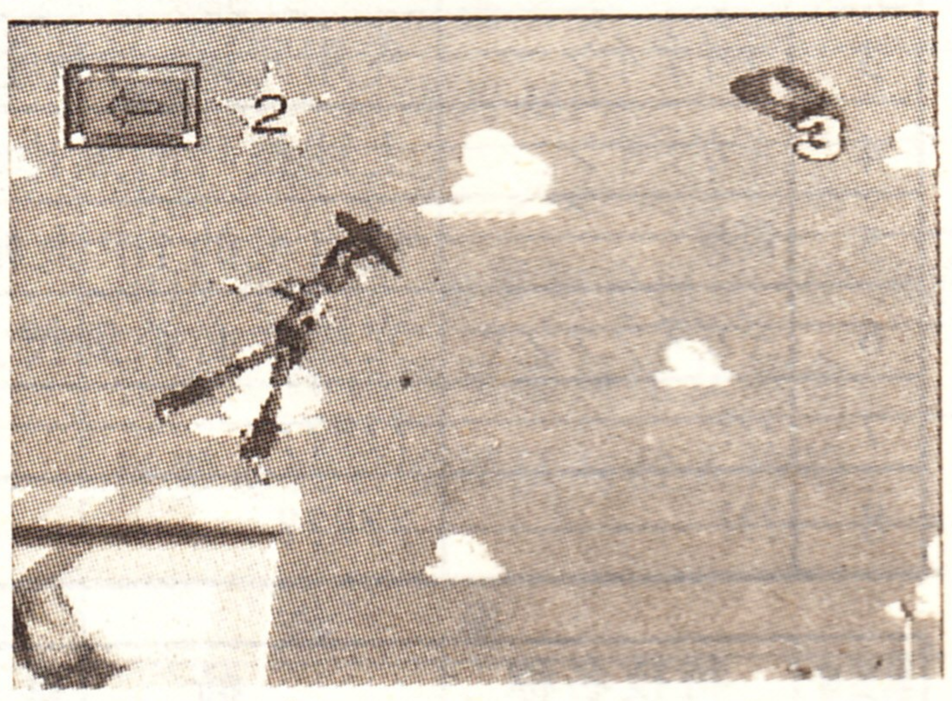
类型 ACT　　机种 SFC
厂商 迪斯尼　　容量 32M

现代游戏的制作水准究竟会上升到何等程度呢?以 SFC 而言,大金刚的出现便是一个令人吃惊的例子,现在,又一部 32M 大容量的美版的动作节目出现了,这就是由迪斯尼公司制作的《玩具总动员》。

本节目是标准的美国式动作冒险游戏,这样说的原因是它并非只要玩者反应迅速身手敏捷,就能从头打到尾的那种单纯硬派 GAME,而是需要一边解谜一边清版来进行的,比如说主角牛仔先生在第一关的任务是将所有玩具从它们的不合理放置处解放出来并获取奖分的星星,但第二关中他的工作则是把四处走动的玩具们送回玩具箱或它们该去的地方。

TOY STORY 中的舞台背景可以说是其重要特色之一,大家还记得 SS 的"钟表骑士"吗?那个游戏中背景上的景物会随画面的卷轴而呈 3D 效果,这种效果在 SFC 节目中也制作得十分完美,虽然背景物品与游戏无关,但仍以 3D 方式设定物品的形状,当主角所处位置即视点正中央位于箱子左侧时,可以看到箱子的左侧面,而走过箱子时可以看到右侧面。

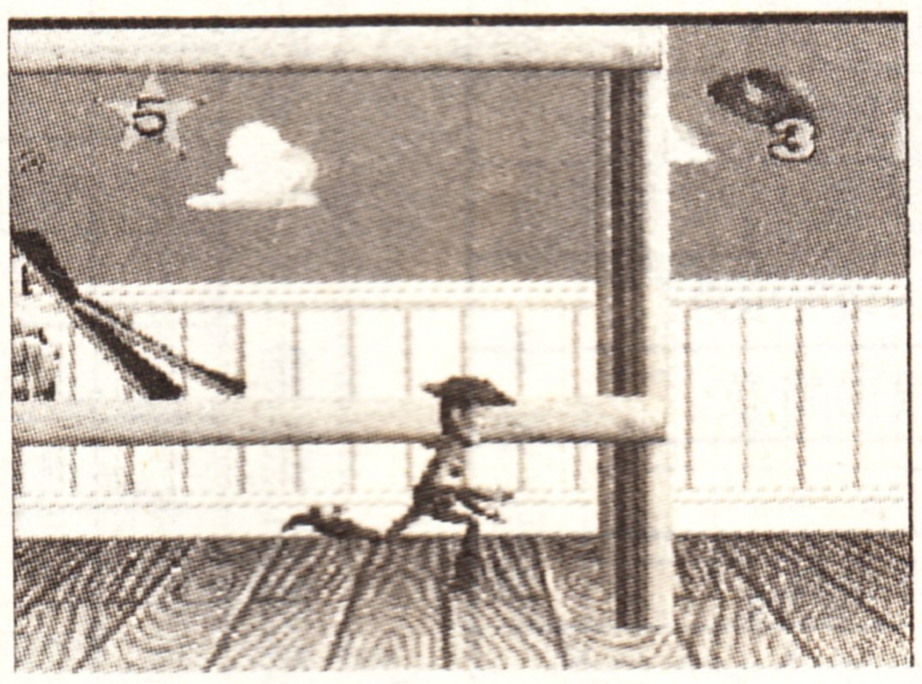
在进行游戏时有三大要素必须注意:第一是必须熟悉操作,虽然只有跳跃与挥鞭两种指令,但仍会随十字键的方向而产生许多变化。第二是在每关开始前一定要仔细看该版面的过版条件,不然跑来跑去也无法通过。第三是虽然有些关时间受限制,但也绝不能着急,要看准了对方的活动方式及路线采取行动。总之,只有多用脑才能成功通关。



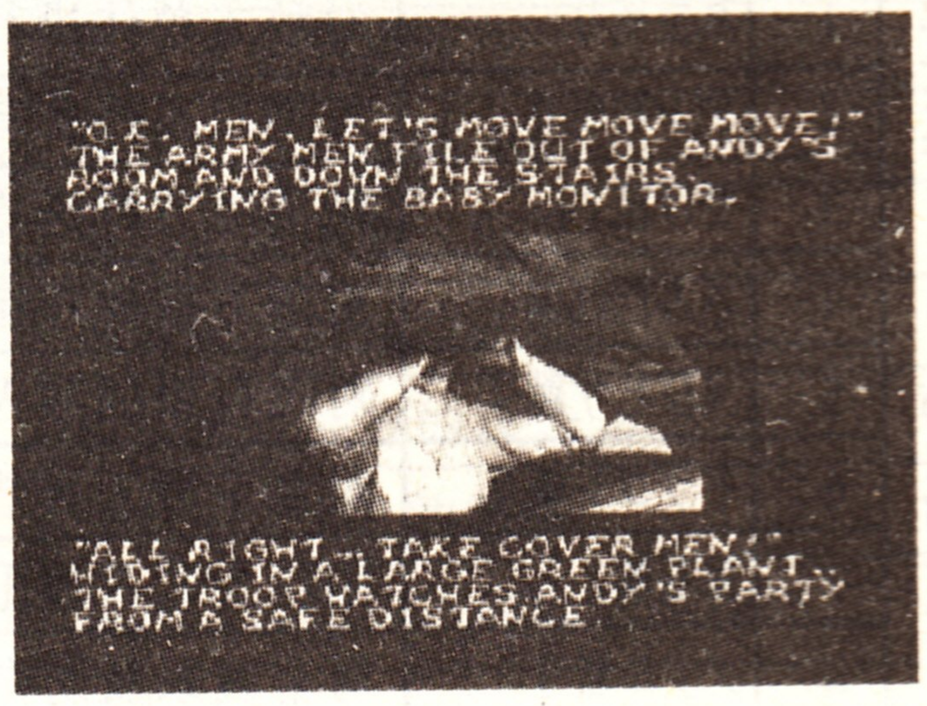
▲别掉下去哦!



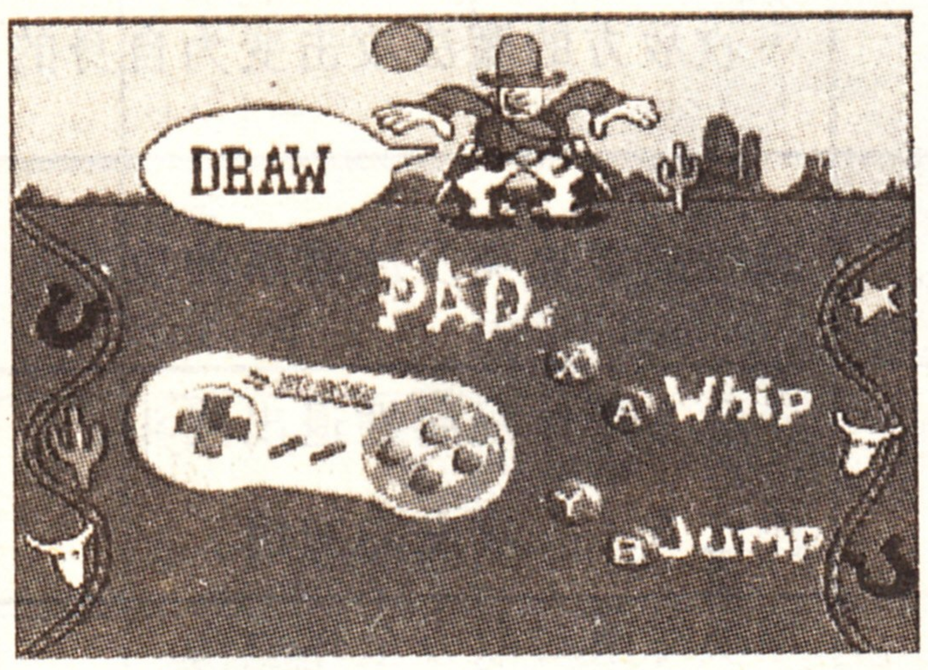
▲有西部片的气氛,其实是在玩具世界



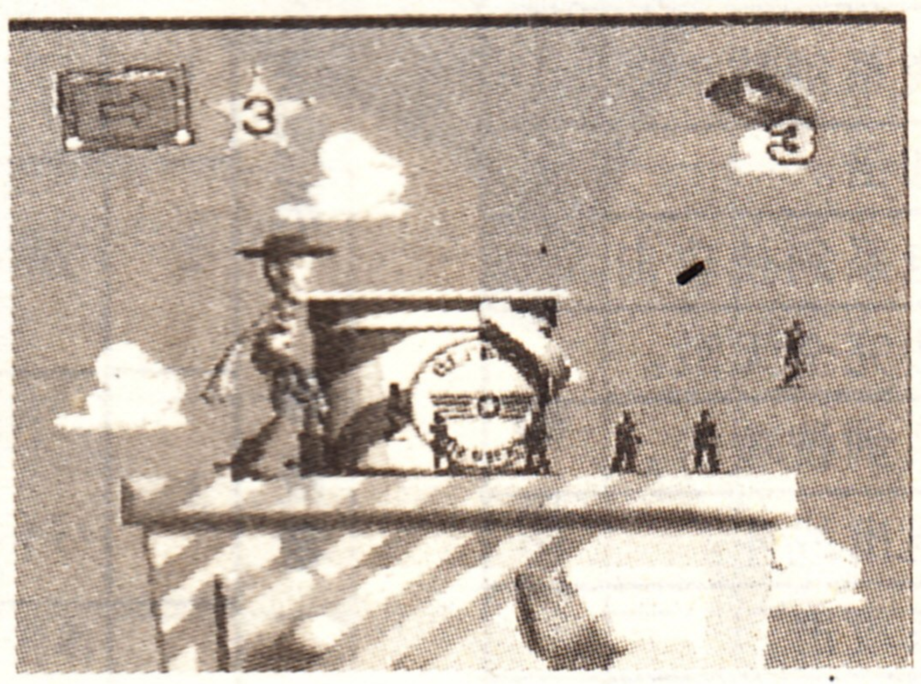
▲跑呀跑呀……



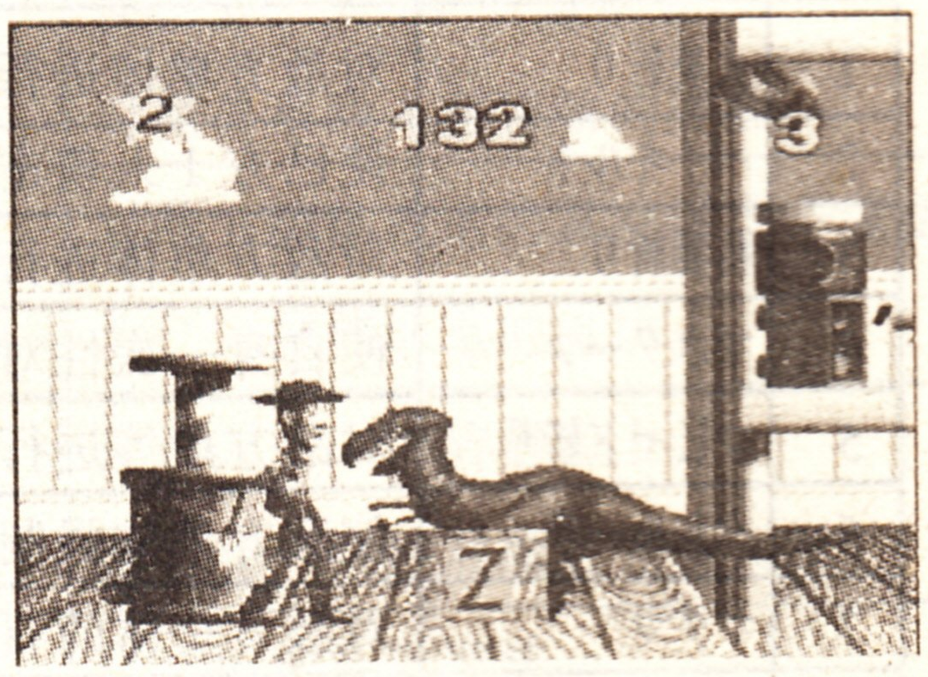
▲交代任务的画面



▲OPTION 时手柄的画面很真实



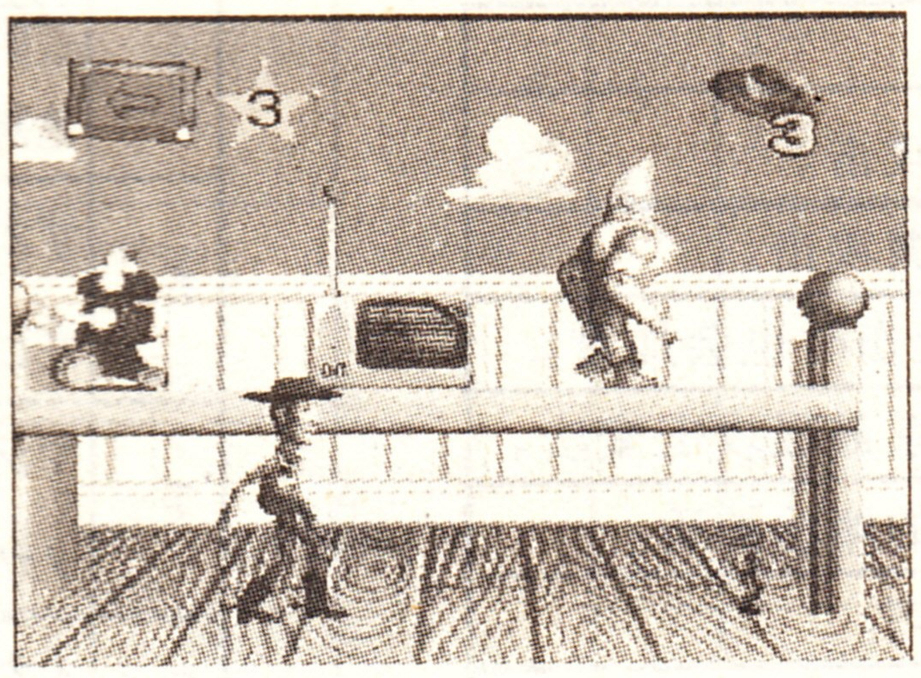
▲玩具兵团?!



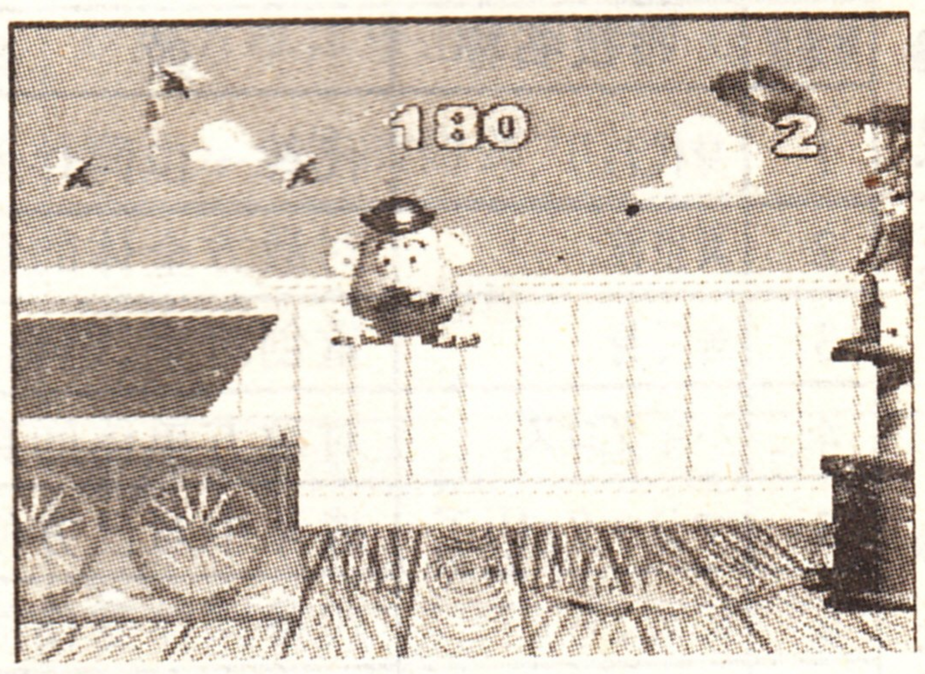
▲恐龙!?只是玩具而已



▲每个版面都要看清任务再决定



▲主角的身体真是小得可怜



▲有些地方要开动脑筋才能通过

勇者斗恶龙 VI

16 种职业的特技及魔法一览

类型 RPG　机种 SFC　厂商 ENIX　容量 32M

“DQ6”这一节目已发售了一段时间，打到头的玩家应不会少吧。本节目最大的特征，也是与系列以往的不同点是有着多种多样的职业，本期特将所有职业的技巧作一总表，希望对玩家们有所帮助。

● 战士系　● 勇者

熟练度	特技名称	效　　果
1	アストロン	使同伴身体变为钢铁，不受伤害。
2	冻てつく波动	敌方及已方魔法无效。
3	ライデイン	专用咒语，对敌全体雷电攻击。
4	ギガデイン	上述技巧的强化，对敌方群体攻击。
5	瞑想	使自身的 HP 大幅度恢复。
6	ギガスラッシャ	究极的必杀剑技。
7	???	?????
8	???	?????

● 战士系　● 格斗家

熟练度	特技名称	效　　果
1	真空斩り	对敌方单体进行剑技攻击。
2	ゾンビ斩り	对丧尸系怪兽有特效的剑技。
3	受け流し	抵消敌方特殊攻击技巧。
4	さみだれ剑	对敌方全体连续斩杀攻击的技巧。
5	飞びヒザ蹴り	对飞行系的敌人有效的特技。
6	ドラゴン斩り	对龙系敌人有效技巧。
7	岩石落とし	用巨大岩石攻击敌方全体。
8	メタル斩り	对金属系及防御力高的敌人有特效。

● 战士系　● 魔法战士

熟练度	特技名称	效　　果
1	火炎斩り	对敌方单体进行火炎系剑技攻击。
2	バイキルト	使已方 1 人攻击力加倍。
3	稻妻斩り	对敌方单体进行雷电系剑技攻击。
4	マホターン	使自身一次性对魔法完全无效。
5	マヒャド斩り	对敌方单体进行冰系剑技攻击。
6	バシルーラ	使敌方单体强制性退出战斗。
7	マグマ	对敌方全体的召唤系攻击。
8	メラゾーマ	对敌方单体的火炎系最强攻击魔法。

● 战士系　● 圣骑士

熟练度	特技名称	效　　果
1	身代わり	代替一位同伴承受攻击。
2	真空波	对敌方全体的真空波攻击。
3	舍て身	重创对手，但自身受伤时也会加重。
4	バギクロス	对敌方单体的真空系最强攻击魔法。
5	マジックバリア	战斗中对已方使用的魔法护盾。
6	仁王立ち	代替同伴受伤的技巧。
7	メガザル	用自身性命换取已方全员完全恢复。
8	グランドクロス	将神的制裁加诸于对的攻击技。

● 战士系　● 战士

熟练度	特技名称	效　　果
1	无	
2	气合ため	聚气，下一回合攻击力上升。
3	无	
4	もろ刃斩り	重创敌人而忽视防御的舍身攻击。
5	疾风突き	先发制人的攻击，但杀伤力低。
6	皆杀し	不分敌我进行会心一击的技巧。
7	ハヤブサ斩り	对敌方单体进行快速两段攻击。
8	魔神斩り	猛烈的会心一击，容易失误。

● 职人系　● 冒险家

熟练度	特技名称	效　　果
1	トヘロナ	一定时间内不会遇到弱小的敌人。
2	猛毒の雾	对敌方全体的毒属性的攻击。
3	トラマナ	可在毒泽地带不受伤害。
4	地响き	对敌方全体的地属性的攻击。
5	まぶしい光	使敌方全体无法命中。
6	大防御	减轻来自敌方的伤害。
7	火柱	对敌方全体地属性火炎攻击。
8	追い风	可将敌方的火系及冰雪系攻击击返。

● 职人系　● 超级明星

熟练度	特技名称	效　　果
1	まぶしい光	使敌方全体无法命中。
2	アストロン	使已方全员身体钢铁化。
3	稻妻	专用咒语，对敌单体雷电攻击。
4	メガザルダンス	用自身性命换取已方全员完全恢复。
5	不气味な光	降低敌方群体的魔法防御力。
6	ハッスルダンス	使已方全员的 HP 一定程度的回复。
7	ムーンサルト	超跳跃，对敌方全体身体压击。
8	精灵の呗	若成攻可使已方死去的同伴复活。

● 魔法师系　● 贤者

熟练度	特技名称	效　　果
1	マホキテ	吸收敌方的魔法攻击变为自身的 MP。
2	フバーハ	减轻敌方火炎及冰雪系的攻击。
3	バシルーラ バイキルト	使敌方单体强制性退出战斗。 使已方 1 人攻击力加倍。
4	津波 召唤	呼唤海浪对敌方全体攻击。 召唤怪兽帮助作战。
5	ベホマラー 地割れ	使已方全员完全回复。 对敌方全体攻击，全大地裂开。
6	ザオリク ガヒャド	使一位死去的同伴复活并完全恢复。 对敌方全体的冰系最强攻击魔法。
7	マジックバリア メガンテ	战斗中对已方使用的魔法护盾。 牺牲自身性命对敌方全体攻击。
8	イオナズン ザラキーマ	对敌方全体的爆裂系最强攻击魔法。 对敌方全体的即死系最强攻击魔法。

● 战士系 ● 武道家

熟练度	特技名称	效果
1	足払い	使敌方单体一回合间无法行动。
2	回し蹴り	对敌方全体的脚踢攻击。
3	かまいたち	对敌方单体造成巨大伤害的特殊攻击。
4	身かわし脚	提升速度的特殊技。
5	正拳突き	拳技，对敌方单体进行攻击。
6	急所突き	对敌方单体的弱点进行快速攻击。
7	巴投げ	将一名敌人摔飞。
8	爆裂拳	对敌方单体进行快速四段攻击。

● 职人系 ● 盗贼

熟练度	特技名称	效果
1	砂烟	降低敌方命中率。
2	タカの目	找到地图画面外的村庄。
3	石つぶて	对敌方群体的碎石攻击。
4	突き飞ばし	将敌方单体用突击方式强制其退出。
5	フローミ	调查迷宫的层数。
6	忍び足	遇敌时先发制人攻击。
7	盗贼の鼻	调查宝物的属性。
8	レミラーマ	调查出附近的宝物。

● 职人系 ● 吟游诗人

熟练度	特技名称	效果
1	游び	对应不同等级使出技艺。
2	口笛	用口哨召唤怪兽。
3	なめまわし	束缚敌方单体一回间的行动。
4	パフパフ	吟游诗人的特技。
5	寝る	少量回复 HP 及 MP。
6	百裂なめ	束缚敌方行动及令其防御力下降。
7	まねまね	将敌方使用的特技击返。
8	パルプンテ	连本人也会受影响的究极魔法。

● 魔法师系 ● 魔法师

熟练度	特技名称	效果
1	メラミ	对敌方单体攻击的初级火炎魔法。
	ラリホー	催眠敌方。
2	ギラ	对敌方群体攻击的火炎系攻击魔法。
	マヌーサ	降低敌方命中率。
3	ベギラマ	强化版的火炎群体攻击魔法。
	ルーラ	瞬间移动至到过的村庄。
4	メダパニ	压制敌方的魔法成功率。
	ルカナン	使敌方单体防御力减半。
5	イオラ	强化版的爆烈系的攻击魔法。
	リレミト	从迷宫脱出。
6	ヒャダルコ	对敌方群体攻击的冰系攻击魔法。
	マホトラ	吸收敌方 MP 的魔法。
7	ラリホーマ	成功率的较高的催眠魔法。
8	ベギラゴン	对敌方群体攻击的最强火炎系魔法。
	マホカンタ	将敌方的魔法攻击击返。

● 战士系 ● 魔物师

熟练度	特技名称	效果
1	无	
2	甘い息	对敌方群体使用，有催眠效果。
3	毒の息	对敌方群体使用的毒性技巧。
4	百裂なめ	束缚敌方行动及令其防御力下降。
5	冷たい息	对敌方群体使用的冷冻系魔法。
6	火炎の息	对敌方群体使用的火炎系魔法。
7	焼けつく息	使敌方群体麻痹的技巧。
8	ドラゴラム	变身为巨大的龙族向敌人攻击。

● 职人系 ● 商人

熟练度	特技名称	效果
1	インパス	解析宝物及道具的效果。
2	力ため	蓄力，下一回合可使用会心一击。
3	穴掘り	在地图画面挖掘出金钱或宝物。
4	不思议な踊り	削弱敌方单体的 MP。
5	雄叫び	使敌方单体下一回合无法行动。
6	体当たり	向敌方冲撞，效果与自己的 HP 相应。
7	大声	在地图画面呼唤道具屋及教会。
8	军队呼び	耗费金钱召唤军队与敌人作战。

● 职人系 ● 舞蹈家

熟练度	特技名称	效果
1	诱う踊り	使敌方单体下一回合无法行动。
2	身かわし脚	提升速度的特殊技。
3	不思议な踊り	削弱敌方单体的 MP。
4	メダパニダンス	使敌方群体陷入混乱。
5	受け流し	抵消敌方特殊攻击技巧。
6	踊り封じ	封住来自敌方的攻击。
7	マホトラ踊り	吸收敌方 MP 的魔法。
8	死の踊り	对敌方全体攻击的即死系技巧。

● 魔法师系 ● 僧侣

熟练度	特技名称	效果
1	ホイミ	使己方一人 HP 少量恢复。
	ニフラム	对魔兽系敌人有特效的魔法。
2	バギ	对敌方群体攻击的真空系攻击魔法。
	キアリー	为己方同伴解毒的魔法。
3	スカラ	使己方一人的防御力上升。
	マホトーン	使自身一次性对魔法完全无敌。
4	ベホイミ	强化的回复系魔法。
	キアリク	使己方全体解除麻痹状态。
5	ザキ	对敌方单体攻击的即死系技巧。
	スクルト	使己方全体的防御力上升。
6	バギマ	强化的真空系魔法。
7	ザラキ	对敌方群体攻击的即死系技巧。
	ベホマ	使己方一人完全回复。
8	ザオラル	成功率二分之一的复活魔法。

泡泡方块通 2

类型 PUZ　机种 SFC
厂商 COM PILE　容量 16M

一部游戏作品成功与否，通常可以从几方面来证明：是否被各机种竞相移植；是否以该节目主角为中心推出其它类型的节目等。“泡泡”这部作品显然是成功节目的代表。第一，在街机、电脑、MD、PS、SS等机种均有移植版，SFC也已出过不止一个“泡泡”作品；其二，本节目以方块形式登场，而后被改编成RPG推出，这是十分罕见的，通常都是ACT或RPG受到欢迎而做成PUZ或ETC，如“美少女战士”、“乱马1/2奥义邪暗拳”及“超级柏青哥大战”等。这说明“泡泡”的影响之大。对了，在日本还举办过“泡泡方块”的邀请赛呢。

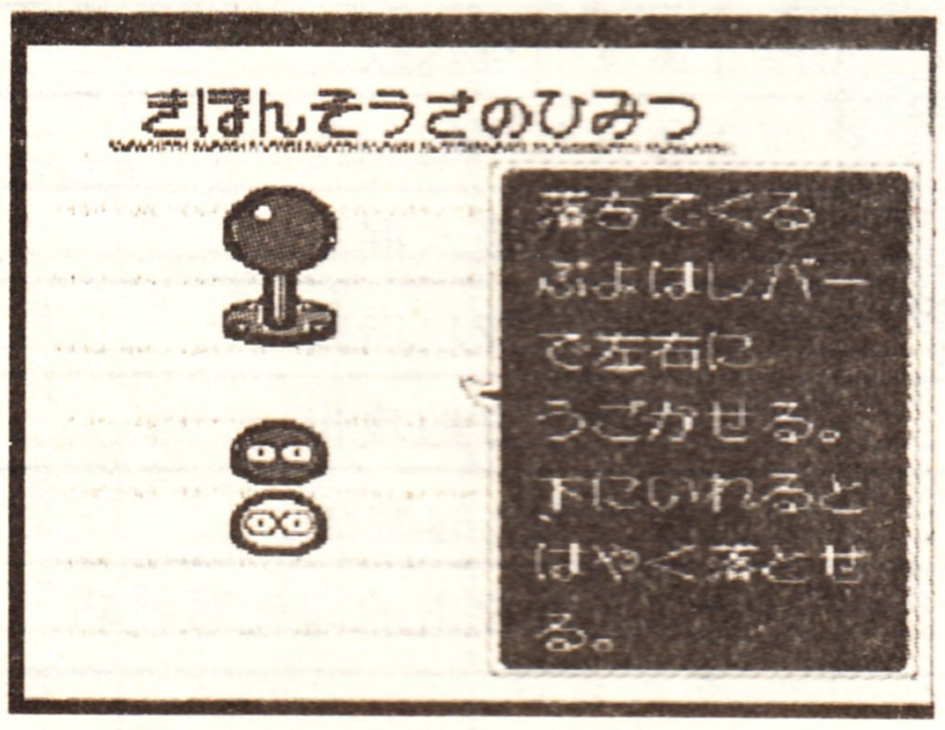
这次的标题全名叫做“泡泡方块通2”有什么新内容呢？来看一看吧！

首先要介绍的，便是本作品可以用上超任的多人分插，因为它设置了最多可四人对战的系统，只要一位选手连锁消导，其余人将同时受到攻击！若动作稍是慢一点的人，势必遭受被夹攻的命运，也就是说，这是一个只有高手才能存活、“初心者无用”的模式，是不是很刺激？

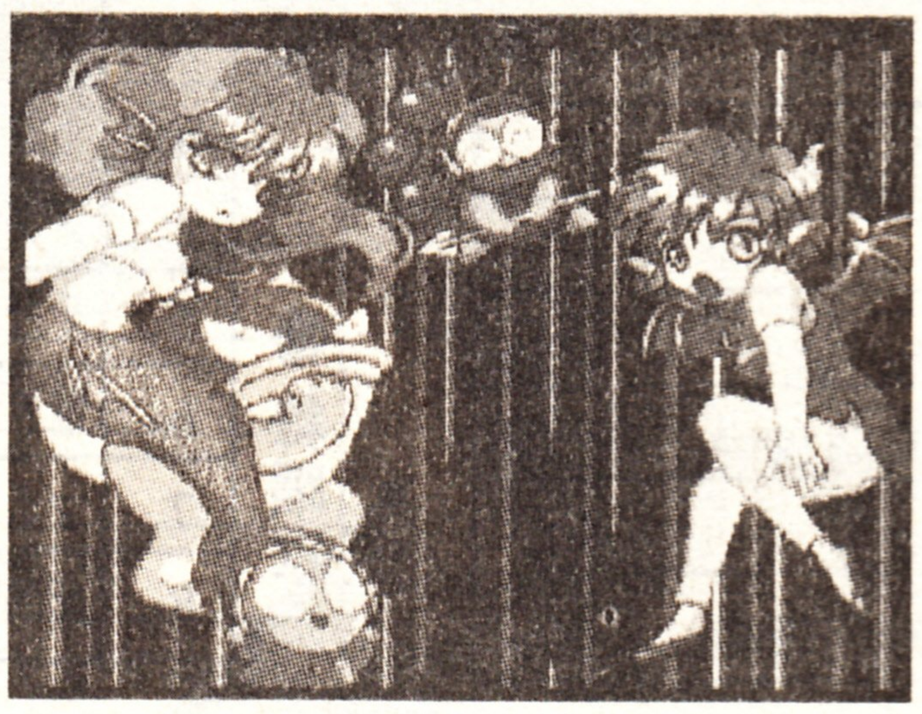
本作的剧情模式中，阿露露要层层登上不思议之塔向宿敌——美少女魔王(?)撒旦挑战，而在每层都要与随机出现的对手交锋，当达到规定分数就可以登上更高层，所以不仅要打败对手，还要尽可能挣到更高的分数才可以尽早过版。

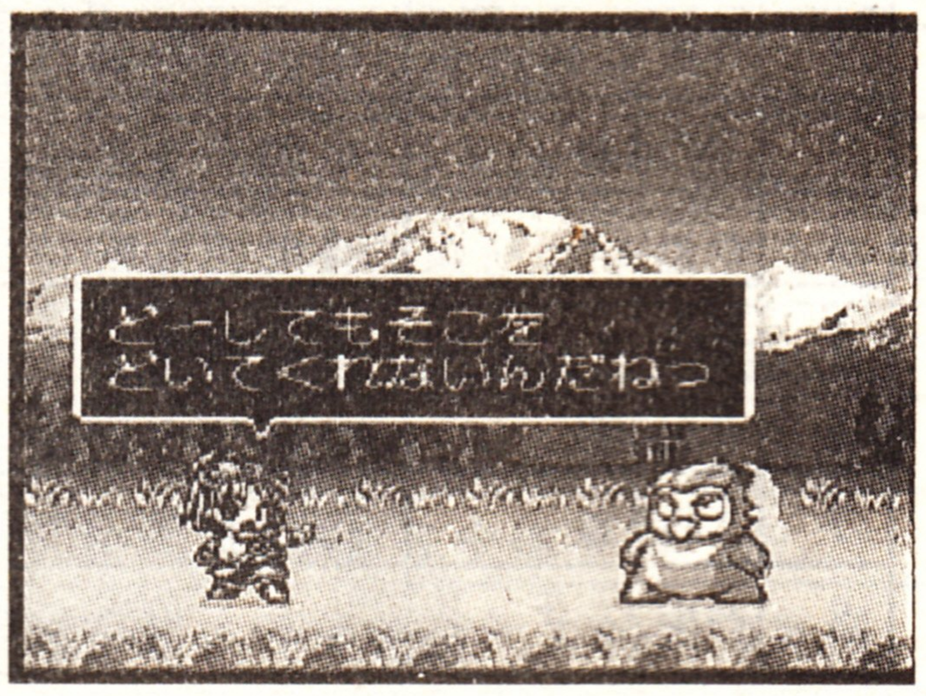
在2人对战时，设定中可以改变许多项目及规则。比如将4个泡泡一起便可消去改为6个一起才能消去等。

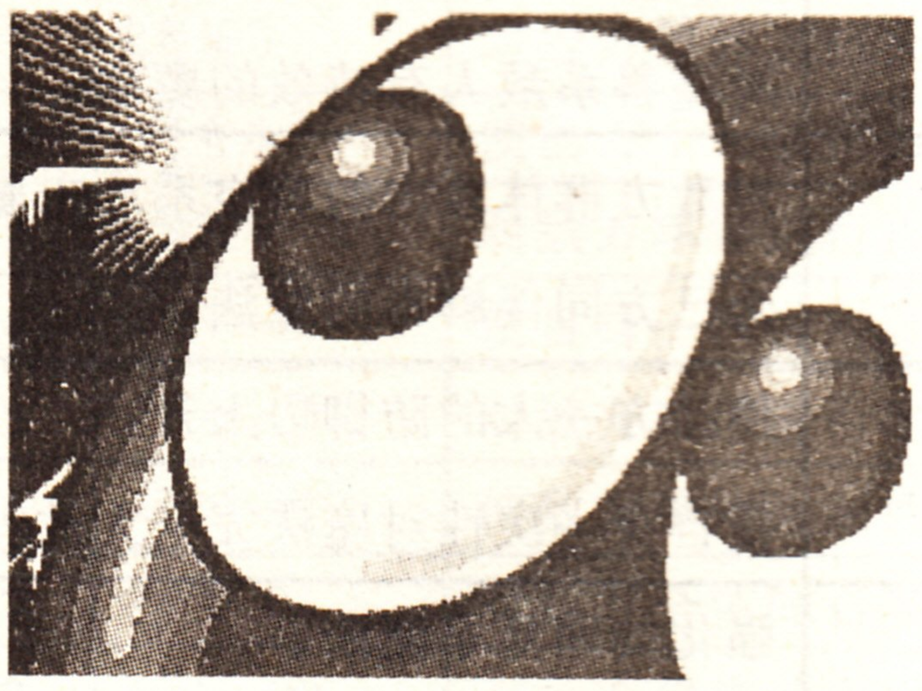
还有，本集中电脑的能力大大加强了，比起系列以往作品简直不在同一等级上，这就要求玩家们不断地练习，熟练掌握快速造出三层以上连消的决窍才能与电脑的高水准对抗并打败它。阿露露就交给玩家你了，加油吧。

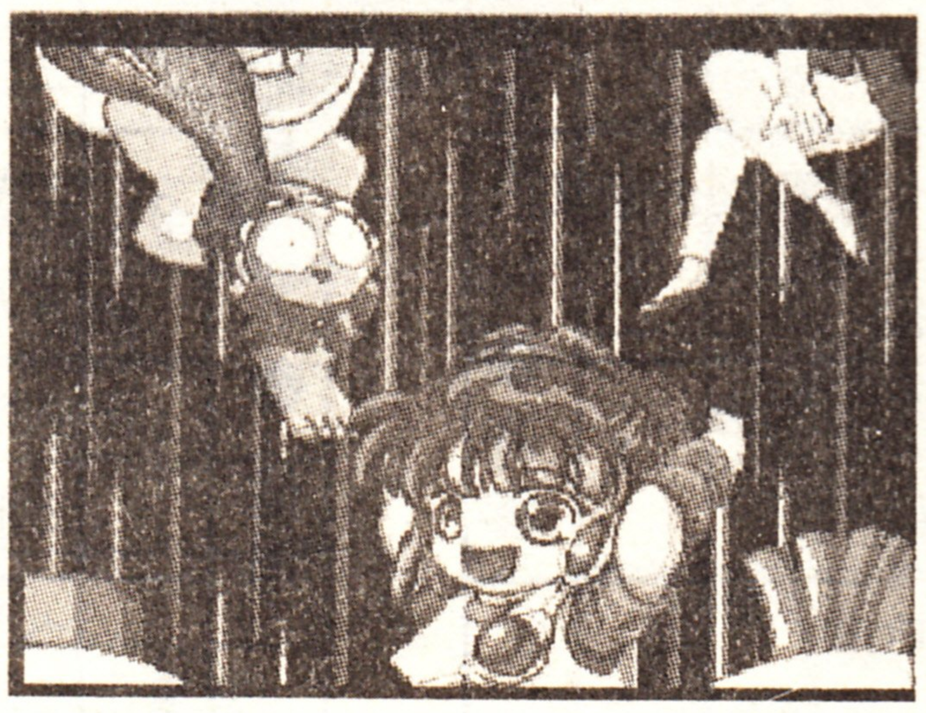


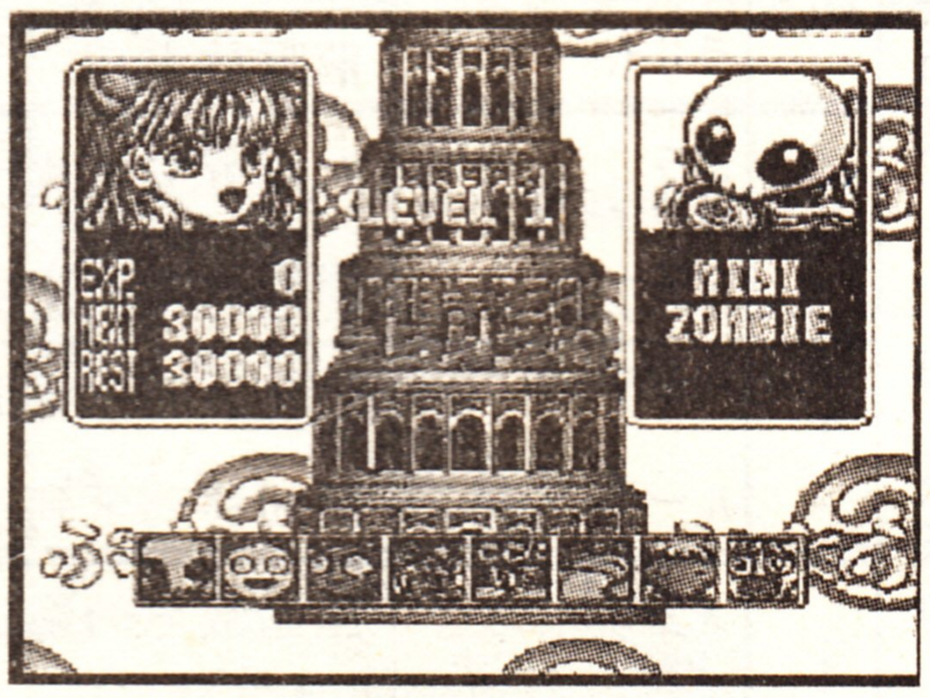
▲若让DEMO自动进行，会有教学模式


▲可爱的角色们出现啦！

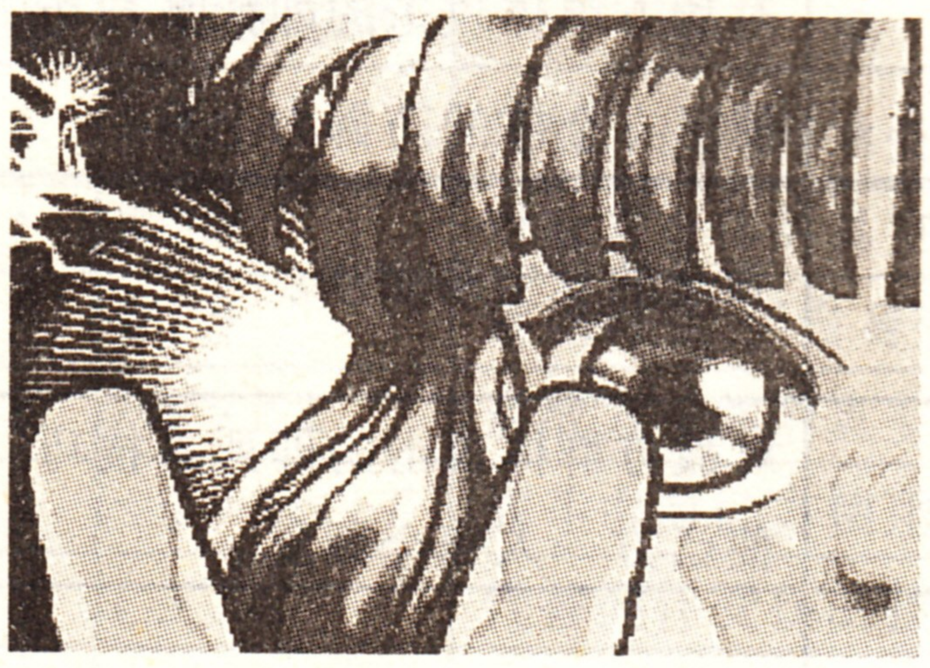

▲令人发笑的对白和动作

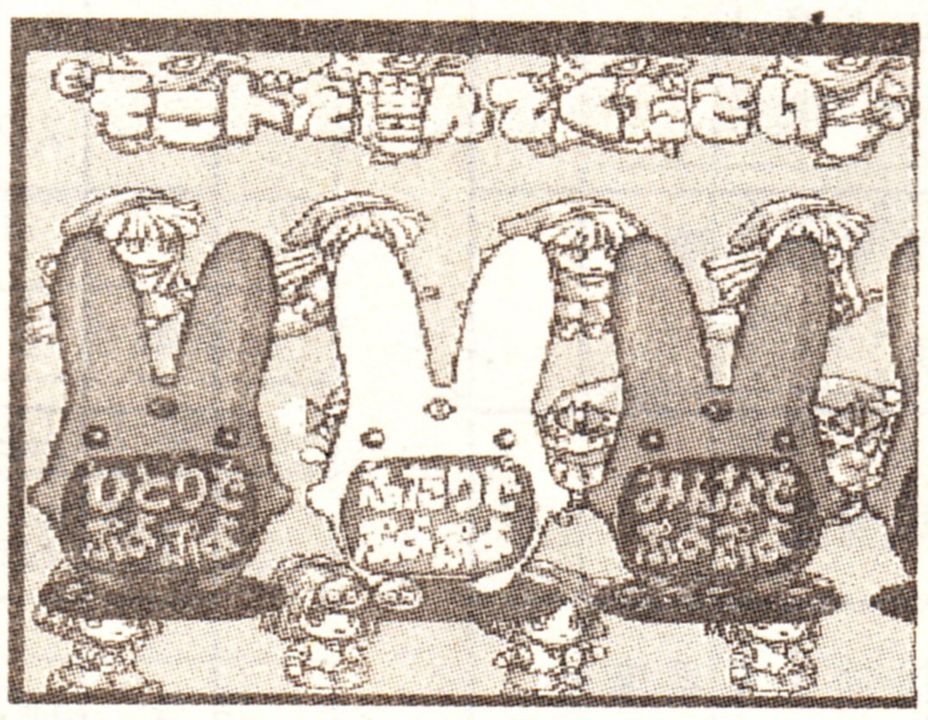

▲好大的“角色”


▲可爱的角色们，可是……！



▲也可以练习打菜鸟哦！


▲阿露露的眼中充满斗志！


▲可以选择多种模式！



▲可怜呀……

罗德岛战记

类型 RPG　机种 SFC
厂商 角川书店　容量 24M

水野良原作、结城信辉担任原画及作画监督的著名作品《罗德岛战记》，由小说开始，被制作成卡通也有一定年头了，根据作品改编的GAME也相继在PC－E、MD－CD等各机种推出，奇怪的是在SFC上迟迟不见动静。不过，SFC终究作为日本最红的主机是不会错过这个标题的，在95年底，这个节目终于出现在超任上。

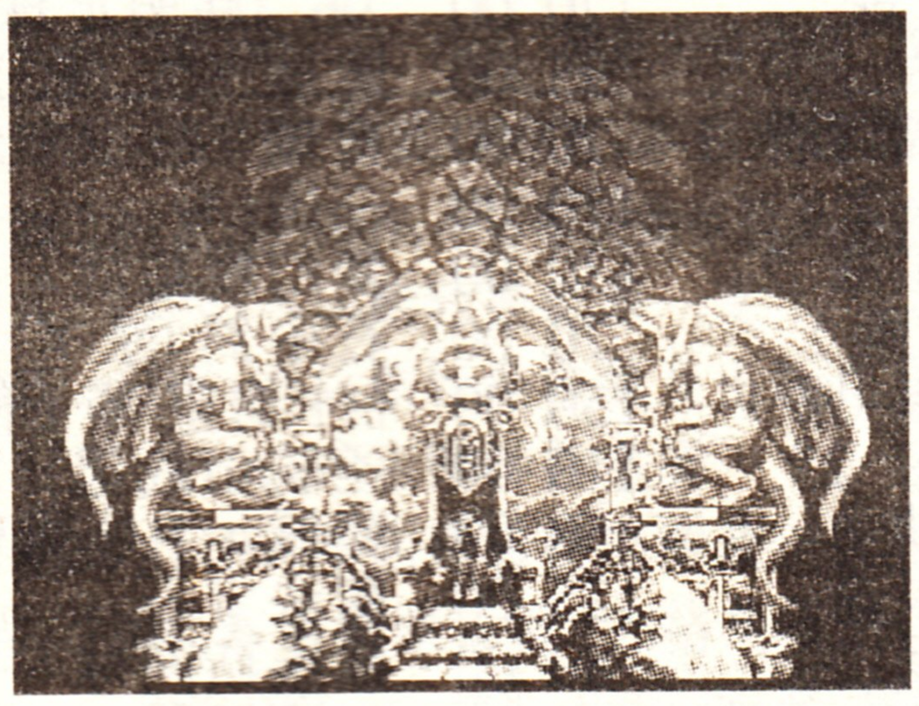
SFC版的《罗德岛战记》是正统派的RPG，有同伴、有迷宫、有一切RPG的标准要素。不过，战斗系统方面采用了特殊的形式：战斗是在一块小型战场上，以迷你SLG方式进行的。这就需要玩家你对于各角色的属性、强度、攻击范围有一个全面的了解，作战时才能充分发挥每个人的长处，并且避开他们的短处。

《罗德岛战记》原作中就出现过迷宫类的场地，本节目中也不例外，而且增加了迷宫所占的比重，玩起来会觉得累？也许有一点，不过要看个人对游戏的要求才能作出判断。

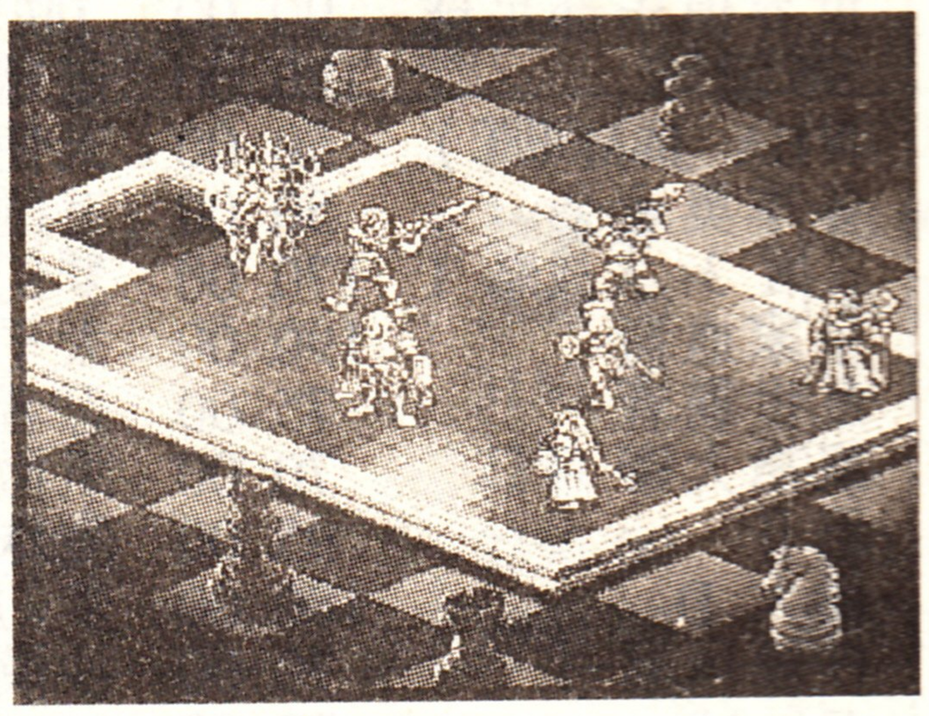
游戏设有好几位主角，是用人物来接故事的，在序章中众位勇士与妖神决战，激斗中伙伴芙拉瓦牺牲，魔女卡拉登场……而卡拉在战斗结束后丧失了记忆，并做为主角开始第一章的情节，大家所熟悉的自由战士潘，则要到第四章才会做为主角出现。

总之，《罗德岛战记》是忠实于原作设定的节目，如果没看过原作可能会玩起来不知所云。但从另一方面借游戏了解一下这部了不起在大作不也很好吗？

从卡拉到潘的时代展开的历史！



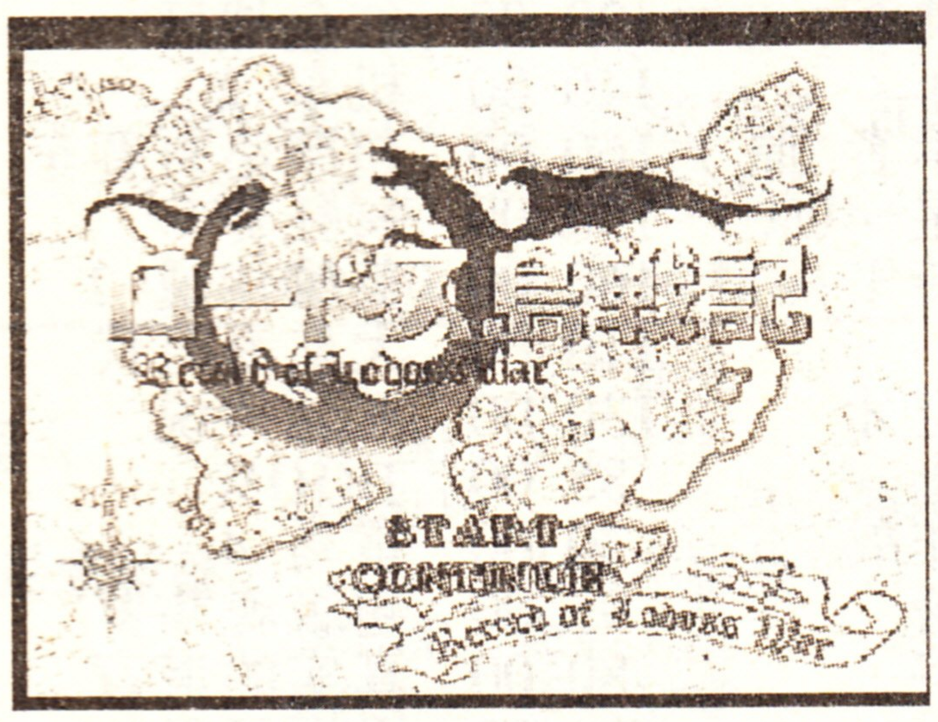
▲魔神之殿堂



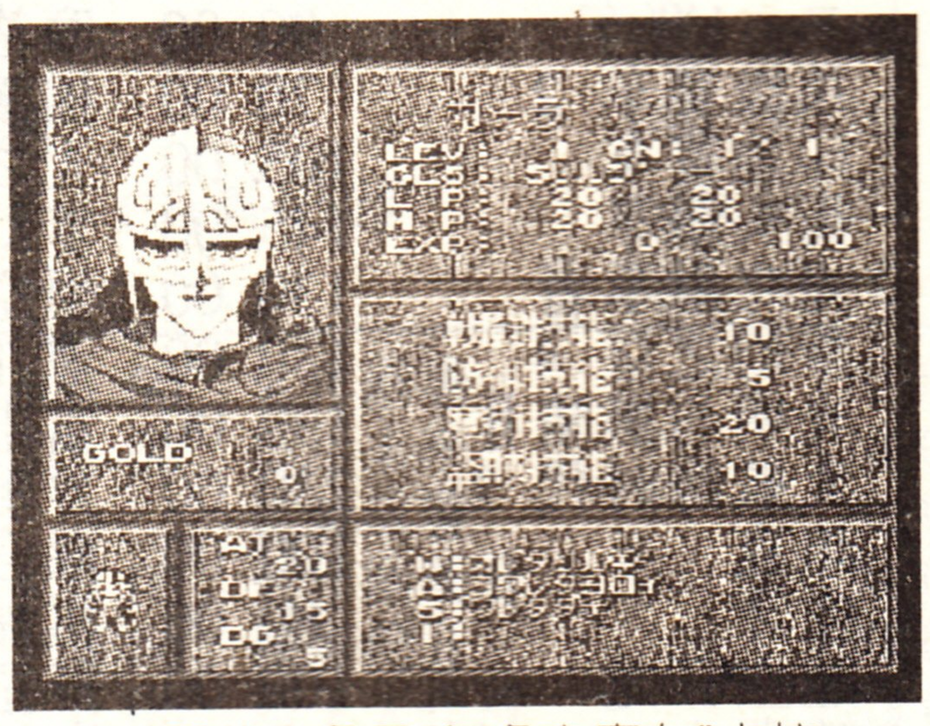
▲战斗在小型场地上进行



▲古代传说中神与神之间引发的战争



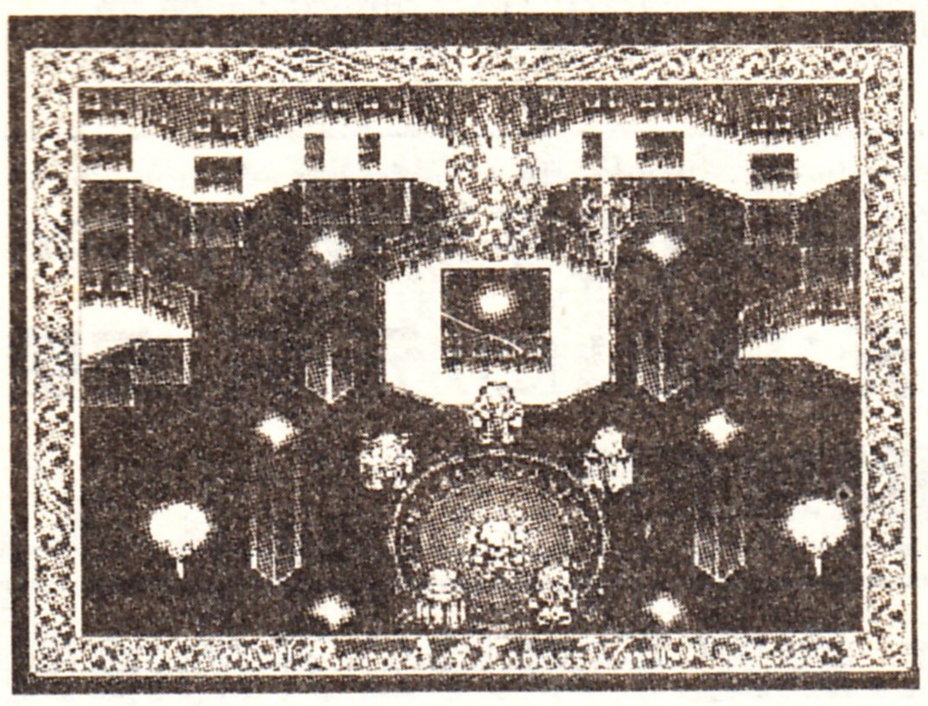
▲标题画面也很有原著气氛



▲第一章的主角是"灰色之魔女"卡拉



▲再现动乱的时代



▲传说之序章就是勇者与魔神之战



▲丧失了记忆，如何是好呢？

北京万和游戏一族商品价目表　面向全国　购卡　换卡

特别介绍——本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机

本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机，NISC/PAL－D 自由转换，100%兼容美，日版不同的世嘉卡带，使玩友一机在手即可同时享受两种不同制式游戏给您带来的乐趣。特优价：780 元(本店增卡一盘)

★ 开设换卡业务，各地玩友只要在我店购卡，今后即可凭本店发票换卡，例：购“太平记”70元换“战斧Ⅲ”80元，补差价 10元，手续费 8元(80× 10%)计 18元(邮资另付)以此类推，次数不限

真人快打 1(原)	100.00	真人快打 2	130.00	真人快打 3	170.00	12人街霸	120.00
16人街霸(40M)	220.00	真人快打 1	90.00	12人街霸(原)	150.00	16人街霸(原)	240.00
饿狼传说 2(原)	150.00	饿狼传说 2	115.00	幽游白书 2	135.00	侍魂	135.00
幽游白书 2(原)	160.00	侍魂(原)	150.00	武士魂	70.00	世界英雄	100.00
武士道	120.00	七龙珠	110.00	龙虎拳	100.00	WWF摔角	135.00
摔角霸王	165.00	拳王争霸	180.00	恐龙格斗	160.00	超人格斗	170.00
格斗四人组 2	100.00	格斗四人组 2(原)	150.00	格斗四人组 3	135.00	格斗四人组 3(原)	160.00
音速 2	70.00	音速 3	85.00	音速 4	100.00	音速 3(原)	155.00
丛林冒险 1	100.00	丛林冒险 2	110.00	蜘蛛人	95.00	蜘蛛人 2	120.00
海豚 2	80.00	海豚 3	110.00	狮子王	130.00	狮子王(原)	160.00
蜡笔小新	100.00	阿拉丁	100.00	修罗之门(原)	160.00	送报童	45.00
送报童 2	70.00	鬼邻居	45.00	外星王子	80.00	变形侠医	100.00
侏罗纪公园 1	80.00	侏罗纪公园 2	90.00	X－MAN2	100.00	魔界大法师	100.00
幽白外传(原)	160.00	妖子	50.00	唐老鸭	50.00	奇幻森林	95.00
神奇男孩	50.00	神奇男孩(原)	80.00	美少女战士	95.00	金钢战神	110.00
旋风女战士	50.00	漫画地带	100.00	宇宙忍者	50.00	异形风暴	50.00
诺米救美	50.00	送报童 2合 1	80.00	梦幻战士	50.00	米老鼠纪念版	95.00
环保坚兵	130.00	死光枪	60.00	战斧 3	80.00	顽皮足球	50.00
正义使者 1	100.00	正义使者 2	100.00	蚯蚓战士 2	160.00	蝙蝠侠	85.00
94'FIFA足球	90.00	95'FIFA足球	95.00	96'FIFA足球	110.00	94'世界杯足球	80.00
世界俱乐部足球	90.00	J联盟足球	120.00	96'J联盟足球	120.00	95'篮球	95.00
96'篮球	120.00	篮球飞人	95.00	篮球飞人(原)	160.00	NBA JAM 2	145.00
NBA JAM(原)	50.00	天使之翼 2合 1	70.00	台球	80.00	台球传奇	110.00
冬季奥运会	50.00	三国 1+ 2	170.00	三国 3	160.00	三国 1+大战略 2	215.00
三国 3+大战略 1	170.00	梦幻模拟战 2	130.00	梦幻模拟战	110.00	欧陆战线	130.00
皇家血裔	190.00	太平记(原)	70.00	石中剑(原)	160.00	圣骑士战记(原)	90.00
乱世霸者	75.00	忍者武雷(原)	150.00	信长野望(霸王传)	270.00	阿Q连环泡	190.00
凯撒大帝 1	70.00	凯撒大帝 2	110.00	圣骑士战记	60.00	麻雀恶魔塔	170.00
忍Ⅱ	95.00	魔珠历劫	50.00	赌城＋HQ赛车	90.00	雀皇登龙门(原)	160.00
锄大D	180.00	梦幻水果盘	125.00	魔法宝石	50.00	终极战役	120.00
沙漠风暴 1	70.00	沙漠风暴 2	80.00	戴维斯网球	70.00	坦克＋007	90.00
F－15	70.00	MIG－29	80.00	沙漠风暴 3	100.00	机车 3	110.00
赌城	85.00	新 F－1赛车	145.00	F－22	90.00	川崎赛车	75.00
F－1赛车	90.00	摩洛哥赛车	120.00	红色战区	100.00	文素赛车	90.00
顶级赛车 2	70.00	摇滚赛车	140.00	机车 2	110.00	新创世纪(原)	170.00
印地赛车	105.00	光之继承者(原)	160.00	超摩洛哥赛车 2	120.00	光明力量 2(原)	180.00
街头飙车	145.00	梦幻之星 4(原)	150.00	疯狂赛车	95.00	大航海时代Ⅱ(原)	235.00
光之继承者	130.00	悟空外传	160.00	英雄传说 2	130.00	斗技王(原)	100.00
梦幻之星 4	130.00	魂斗罗	110.00	大航海时代	120.00	西部枪手 2	100.00
光明与黑暗Ⅱ	130.00	雷电＋空牙	130.00	亚瑟传说	180.00	碎裂暴风	80.00
大航海时代 2	230.00	异形战士	85.00	DOOM	140.00	太空战斗机	65.00
坦克	100.00	联合大作战	70.00	雷鸟 4	80.00	迷航战舰	140.00
空牙	80.00	机械战警	95.00	超级魂斗罗	70.00	星际奇兵	145.00
越空狂龙	100.00	外星战将	80.00	真实的谎言	100.00	特勤金刚	120.00
武器之王	60.00	死亡战争	70.00	忍无可忍	105.00	魔甲奇兵	80.00
战斗玛丽亚	80.00	超时空特警	130.00	西洋封神榜	60.00	雷电传说	70.00
恐怖角	135.00						

隆重推荐：电脑六键手柄(详见《电子游戏软件》96 年第 1 期)。配件：(电路版＋15 针插头)50 元/套，邮费 10 元；成品：120 元/只，邮费 10 元。本店自推出此款手柄，受到广大电脑玩家的欢迎，请继续支持!!!

道歉声明：因特殊原故，原定于本月公开的抽奖中奖名单移至下期刊登。

北京万和游戏一族游戏机邮购价目表

世嘉十六位机

世嘉机种	单价(元)	邮费(元 套)
台湾主板世嘉五代Ⅱ型 PAL-D制 100%兼容(本店赠原装卡一盒,包装,说明,大盒全套)	680.00	70.00
日本原装世嘉五代Ⅱ型 NTSC制 100%兼容(本店赠原装卡一盒,包装,说明,大盒全套)	650.00	70.00
合资妙博士世嘉五代Ⅱ型 PAL-D制 100%兼容(本店赠原装卡一盒,包装,说明,大盒全套)	620.00	70.00
台湾原装"小天才"世嘉五代Ⅱ型 PAL-D制 100%(本店赠原装卡一盒,包装,说明,大盒全套)	680.00	70.00
台湾原装"魔碟"世嘉专用磁碟机 16M(任选世嘉游戏磁碟十张赠送)	1780.00	50.00
台湾原装"魔碟"世嘉专用磁碟机 32M(任选世嘉游戏磁碟十张赠送)	2380.00	50.00

配件 手柄	单价	邮资	配件 手柄	单价	邮资
世嘉原装Ⅱ型六键手柄	80.00	10.00	香港精装世嘉六键手柄(EL-120)	80.00	10.00
世嘉原装遥控手柄(2支装,连发)	180.00	30.00	原装世嘉光电手枪(送神枪特警Ⅱ卡一盒)	280.00	20.00
香港产世嘉Ⅱ型六键手柄 ABC-XYZ	35.00	10.00	世嘉Ⅱ型手柄电路板	10.00	10.00
香港精装世嘉六键连发手柄(EL-010)	70.00	10.00	世嘉Ⅱ型专用 AV转射频盒	50.00	10.00
香港精装世嘉六键连发手柄(EL-203)	80.00	10.00	世嘉游戏磁碟(优质软盘 拷好节目)	7.00	1.00
香港精装世嘉仿街机六键摇杆	120.00	20.00	原装世嘉大功率电源	60.00	15.00

超级任天堂

机种	单价	邮费
日本原装美版超级任天堂主机 NTSC制 220V(AV,射频,手柄,电源全套)	980.00	80.00
超任博士-Ⅶ磁碟机 32M(任选磁碟游戏十张赠送游戏目录)	1680.00	50.00
超任博士-Ⅵ磁碟机 16M(任选磁碟游戏十张赠送游戏目录)	1550.00	50.00
超任磁碟机 UFO 34M(任选磁碟游戏十张赠送游戏目录)	1850.00	50.00
超任"飞龙"磁碟机 32M(任选磁碟游戏十张赠送游戏目录)	1750.00	50.00

超任配件,附设	单价	邮资	超任配件,附设	单价	邮资
超任博士 16M 扩充板	650.00	10.00	超任原装手柄(美版,加长线)	150.00	10.00
超任制式转换器(NTSC-PAL D)	150.00	10.00	超任连发手柄	90.00	10.00
超任 AV线	15.00	10.00	香港精装超任连发手柄(EL-103)	90.00	10.00
超任,世嘉双用仿街机摇杆	180.00	30.00	香港精装超任连发手柄(EL-030)	90.00	10.00
超任游戏磁碟(优质软盘 拷好节目)	4.00	1.00	香港精装超任,世嘉双用连发手柄(EL-200)	100.00	10.00

次世代

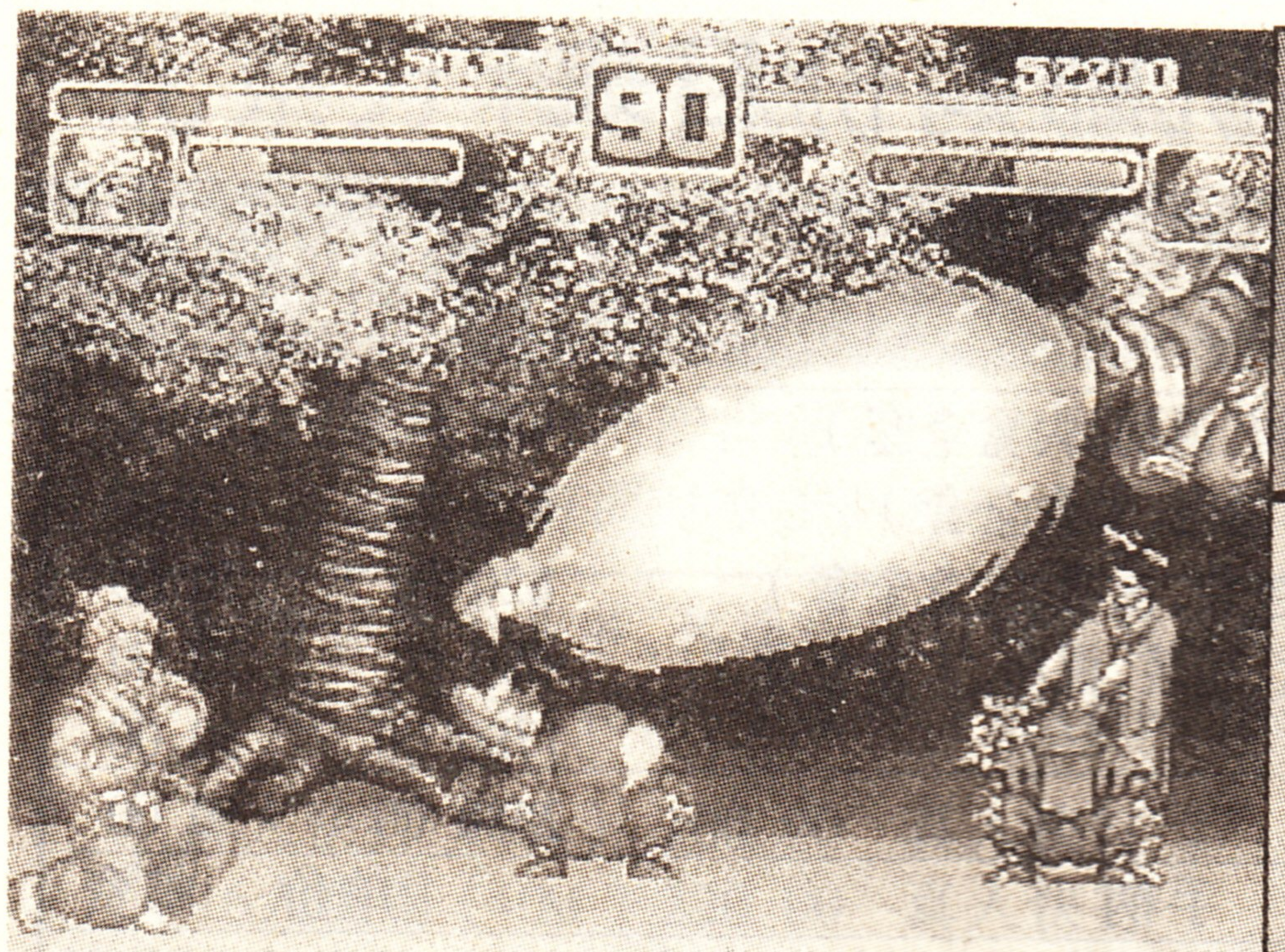
机种	单价	邮费
原装世嘉土星 32位游戏机 SEGA SATURN(NTSC制式,100V,本店赠转换电源一支)	2880.00	100.00
原装世嘉土星 32位游戏机 SEGA SATURN(NTSC制式,100V,本店赠转换电源及正版光盘 3张)	3600.00	100.00
原装 SONY索尼 32位游戏机(NTSC制式,110V,本店赠转换电源一支)	2880.00	100.00
原装 SONY索尼 32位游戏机(NTSC制式,110V,本店赠转换电源及正版光盘 1张)	3150.00	100.00
原装日本松下 3DO 32位游戏机(NTSC制式,110V,本店赠转换电源一支)	2250.00	100.00
原装日本松下 3DO 32位游戏机(NTSC制式,110V,本店赠转换电源及正版光盘 5张)	2350.00	100.0
原装 NEO·GEO SNK机皇(NTSC制式,220V,本店赠原装版'95格斗天王一张)	2980.00	100.00

配件	单价	邮资	配件	单价	邮资
土星原装手柄	280.00	10.00	SNK原装手柄	380.00	10.00
香港精装土星六键手柄	150.00	10.00	3DO原装手柄	280.00	10.00
香港精装土星手柄	130.00	10.00	PS原装手柄	380.00	10.00
土星原装记忆卡	600.00	20.00	香港精装 3DO手柄	140.00	10.00
土星原装 V-CD解码器	1580.00	20.00	3DO专用 2.0版 V-CD解码器	1650.00	20.00
土星原装光枪(送 V.R特警)	750.00	30.00	香港精装 PS手柄	220.00	10.00

土星原版盘(部分)		水浒演武	480.00	D之食卓	560.00	名作剧场	120.00
VR战士Ⅱ	590.00	X-MAN超人	520.00	VR足球	320.00	迫尽未来	120.00
梦游美国	480.00	痛快进行曲	480.00	**3DO原版碟**		机械战警	120.00
大战略	600.00	**索尼原版盘**		未来宇宙战车	120.00	名作剧场Ⅱ	120.00
新忍传	350.00	铁拳	580.00	海底大战	120.00	侏罗纪Ⅱ	120.00
斗神传	580.00	斗神传	460.00	娱乐殿堂	120.00	魔王大作战	120.00
信长野望	550.00	斗神Ⅱ	590.00	鬼屋Ⅱ	120.00	帝国战争	120.00
飞龙传	480.00	雷电传说	520.00	J联盟	120.00	未来都市	120.00
电影版街霸	350.00	J联盟	480.00	铁人	120.00	幽游白书	120.00
纵横无尽	480.00	V,R网球	300.00	痛快进行曲	120.00	信长野望	120.00
魔法骑士	380.00	山脊赛车	480.00	魔法战斗	120.00	鬼屋	120.00
VR完美版	300.00	极速赛车	480.00	欢乐世界	120.00	水晶传说	120.00
弹珠台	260.00	保龄球	280.00	失踪传说	120.00		

特别推荐:台湾产 A CAN F-16中文 16位游戏机 每套 980.00邮资 70.00

注:★ 世嘉卡邮费一律 10元,世嘉机邮费一律 80元,千元以上机种邮费一律 90元(全部特快专递) ★ 本店邮购部信守信誉,发货快捷,款到当日发货。 ★ 如有不详,请电话联系。(010)4073697 ★ 汇款地址:北京市东城区美术馆后街 39号万和公司游戏部闫志刚(收) ★ 联系人:陈晖



格斗游戏
十大共通条件

文/H·MAN

对战游戏在最近非常流行，这些对战游戏都有什么样的共通条件呢？本期我们就来探讨一下。

要一个对战游戏流行的必要的条件是？

对战游戏（一般都是计算在动作游戏之内），是现在游戏界中最受欢迎的游戏类别之一，而且不论做的质量如何，几乎全是都会被玩家接受，但相信各位读者都知道是因为“STREET FIGHTER Ⅱ”在街机上的出现，才会卷起今日空前的格斗游戏热潮。

正因为“SF Ⅱ”疯狂地流行起来，一些类似的对战游戏就如雨后春笋般一下子大量在市场出现，不过，在这一大堆看上去单靠抄袭、模仿的作品中，也出现了一些有突出表现的优秀作品。

因此，本期就在这里和大家一起来探讨一下对战游戏的必要“条件”……



▲中国式女性—中国式女性人物的代表，相信不用多说了，看她穿着旗袍战斗的样子，说不定有很多女孩是很羡慕的。

条件1：在玩家可使用的人物中必须要有女性角色（最好是美女）

一般人都承认，在任何时代男性面对女性都是比较弱小的（不过也有人持相反的论调）。我们都是在伟大的母爱保护下长大，当有女性或没有女性在场时，各位男性发挥出来力量也会有所不同（轻松得多了），这一点，对于对战游戏也是说得通的。

说到格斗技，一般都会被看成是男性的运动。在这草丛般的男孩子之间若有一位鲜花般的女性，辛苦战斗的男性心中就会象在沙漠中发现绿洲一样（是邪教吗？）。因此，在对战游戏中最好要有女性人物登场，这也算是一种进步。而且这些女性通常是穿上各种漂亮衣裳出战！总之，格斗不可以只是男性的专利，女性也有战斗的权利，男女平等嘛！……

条件2：主角人物不可缺少，劲敌式人物也是必须的。



▲这位豪血寺大妈也来凑热闹，怎么，不行吗？谁说一定要是年轻漂亮的姑娘才可参战。

任何格斗游戏都必然会有主角式人物存在，因为所有游戏都是设定了故事的，如果没有主角，那么故事也就没有办法继续发展了。主角一般都是高大威猛，而且使用的必杀技也是华丽过人的。

总之，主角就是一个游戏中最不能缺少的人物。另外，同时也会有一位称为劲敌（一般都是和主角有什么关连的人物）的角色来衬托主角，这也是在游戏中必定会登场的。



▲劲敌—那家伙就是劲敌了。总之有劲敌出现会令人更起劲，不单是对战游戏中，就是读书考试也是一样，说起来不一定是坏事。

而且，那位劲敌因为都有一种与主角分不开的缘份（!?），他为了战胜主角，会拼命苦练自己的招式！就因为这样，他们的性格一般就会变成：对任何事物都会产生敌对心理/ 很想以自己的招式战胜主角/ 走进深山老林或外国进行厉害的特训/ 以战胜主角感到骄傲……

通常这个劲敌使用的招式会和主角的相似，从而出现一个翻版般的主角。这样制作公司就可以照着主角的设定把这位劲战轻易“造”出来，不过，大概是为了令人容易识别，头发颜色或服饰都会做一些改变，招式上也会作一些调整。各位玩家在对战时是不是总是爱用“主角”VS“劲敌”呢？

条件3：必须要和邪恶帝王，强大的邪恶集团及邪恶大首脑战斗

哈哈！和邪恶战斗，这样可显出自己的正义。这是个惩恶扬善的世界，就象武侠片一样。通常游戏的故事中都是巨大组织或是背后势力在操纵的黑幕存在。虽然不能一概认为只有邪恶的家伙，但恶势力的确是很强的（有不少信得过或信不过或各有野心的手下），他们会做不少坏事（大多数是捉去主角的亲人作人质，更会有征服世界的野心，偶而也会有别的兴趣）。

《SF2》中的VEGA，《饿狼传说》中的吉斯都是这种人。特别是VEGA因为有坏人特有的超强实力，比主角RYU更受欢迎。此类现象难道是代表人们有欺善怕恶的心态吗？还是象征着人们只对利害的人物有兴趣，管他是忠还是奸的……（若是真的话便危险）



▲当然，坏人是不会在额头上写着恶字给你看的，他们之中更有不少是美男子呢！

条件4：各登场人物必须要有二种以上的必杀技

任何能够上得了游戏的格斗家，都必定会有必杀技可用的。在遇上危机或是要彻底打倒敌人时便会使用。

不过，必杀技虽然是在遇困时使用的东西，但出现的次数那么频密，看起来已没有什么必杀不必杀的了。而且，每个人至少会2到3招，也有些是向前横向斜飞身，或是气功波的，总之是非常华丽。还有就是格斗家们在发出必杀技时多少要发出一点声音，通常是英语、日语、或各种听不懂的哼哼声。

但是，看见最近的作品，令人感到某种程度上已经再没有什么变化了，招式名都是龙什么，虎什么的（希望不要出现猪什么鼠什么的名字）……

条件5：集合了世界上各式各样的格斗家，在同一地方出现

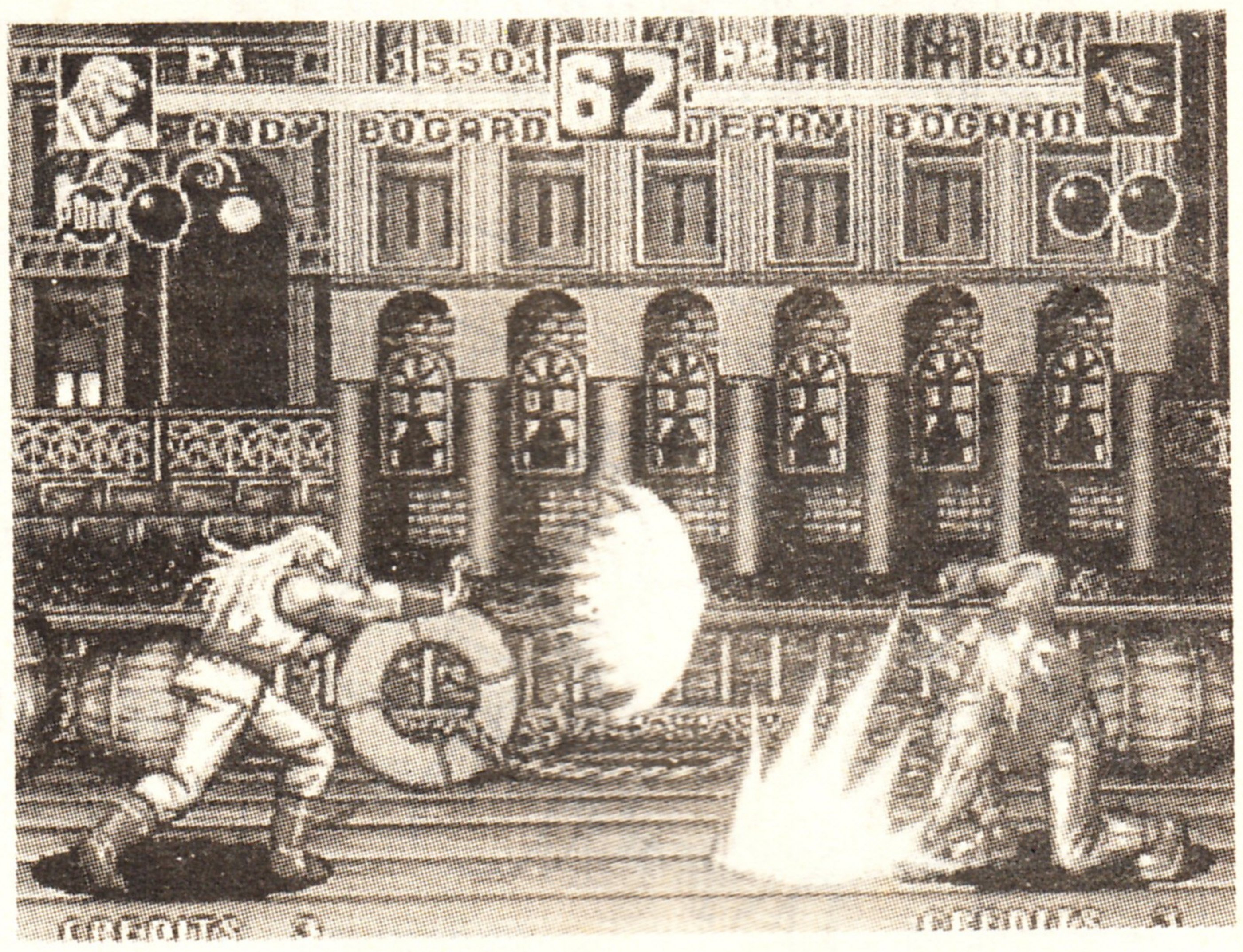
在世界各地都有不同的武术和格斗技，但想一次性看齐它们，不一定要到奥林匹克竞技场去，因为在对战游戏中就可以看到各式各样的必杀技。

总之和拳法有关的东西都不会错过。最近的风气是把人物设定成是什么拳的正统继承人之类。有这种设定的，大概都是主角：不过招式大多是由空手道派生出来的打击类招式。其它的角色所擅长的也是世界上著名的格斗技，如拳击手有《SF2》的拳王，摔角手则多数会设定成巨大而且拥有怪力的家伙，泰拳高手一定是瘦高个，截拳道（似乎是中国唯一被世界承认的格斗技）高手一定是中国人并会不断发出李小龙那样“阿舅！阿舅！”的叫声。

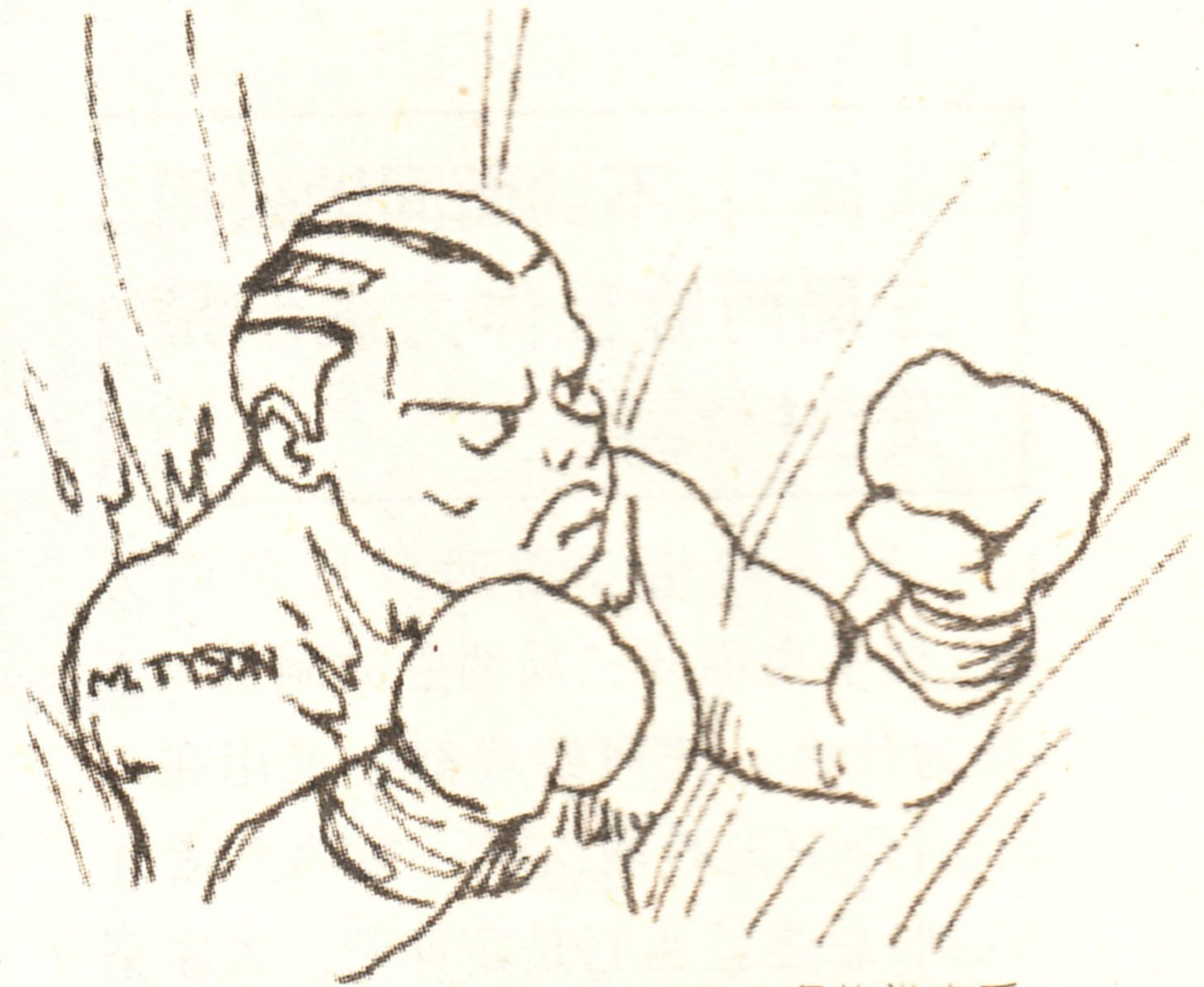
除了以上的格斗家，有些也会有一些外表模仿什么人物然后再配合一些不知所谓的招式弄出来的人物。

条件6：进入奖分版面后，便是力量的比拼和极度的破坏

玩格斗的人都是脾气暴燥的吗？总之，格斗游戏经常会把东西破坏，这不是受破坏冲动支配了吗？的确，有很多游戏都会故意制造机会给玩家破坏。为了令奖分版更有趣，才会有拆车或打油桶的内容。特别是拆车的部份，因为一般情形下大家都不会有可能亲身体验，现在则有机会让你肆意破坏……



▲在空中跳来跳去，向左右不停的放出气功波……做主角其实也是很辛苦的



▲拳击手，格斗游戏界最强最出名的拳击手始终要数《SF2》的拳王，据说是模仿“泰森”，连名字都相象。

各种格斗家的来历



▲也有摔角手　至于摔角手的特色则是他们强健的体魄和惊人的力量，这是其它格斗技都比不上的。

除了拆车之外，也有像《龙虎之拳》那样的斗力游戏，这个最少不会有断骨的危险，安全得多了。



▲拆车真令人兴奋不已！

条件 7：不约而同地采用三局两胜且体力表示是黄色横棒状

现在的格斗游戏分胜负的方法，似乎离不开三局两胜的制度。不知为什么，任何游戏都会采用在三个回合中先胜两次的一方为胜者作规则，总之就当它是定律吧。大家猜拳时不是也多数会以三局两胜分胜负吗？

另外，人物的体力指标亦不知为何都是以黄色表示，而受伤的程度则是用红色表示。在体力不多时体力计或其它什么标志就会闪烁，就象警车上的警灯一样，不过是不会真的响起警笛声的，倒是音乐的节奏通常变快了。

条件 8：每位人物在战胜后有各自的胜利姿势

就如那些咸蛋超人或蒙面英雄一样，每到最后都会摆出一个胜利姿势，而格斗游戏中的人物亦各自会有自己的胜利姿势，虽然每次都一样，但因为大家都觉得是很有型，也不会介意这种做法，所以又成为一条定律。



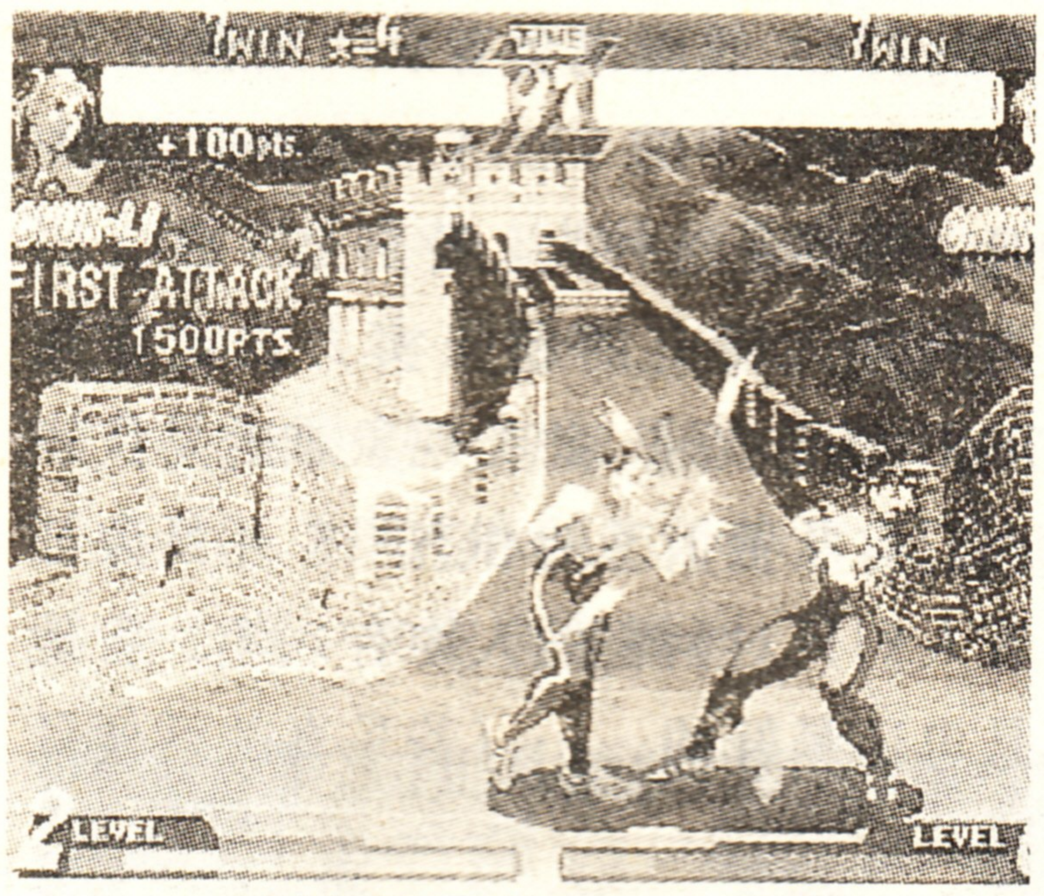
▲豪鬼的胜利姿势很酷吧！

在这些胜利姿势中也有不少是很有代表性的，就象《饿狼传说》的特瑞抛出帽子，《SF2》的阿 KEN 的 V 字手势，或是春丽高兴得跳起的动作等。

条件 9：战斗舞台是世界各地名胜

这班日以继夜在战斗的格斗家们，若只能在一二个国家中战斗就太狭窄了！因此，这班格斗家都不理会地点，不管是否会妨碍他人，在世界各地一打再打。不过，最近因为去过太多的世界各地，任何地方也可用来做战斗舞台了，看来光以世界做舞台是不够的，回到远古或到宇宙中去和异星人决一胜负吧！

其实，导致这种情形发生，主要还因为现代交通发达，人们想去任何地方都可以。这很适合那些想找寻强敌的格斗家，一到了某个城市便找那里最强的人较量并修行一番，至于食宿大可不用担心，正义的格斗家可以靠街头卖艺为生，邪恶的格斗家则可以去打劫……



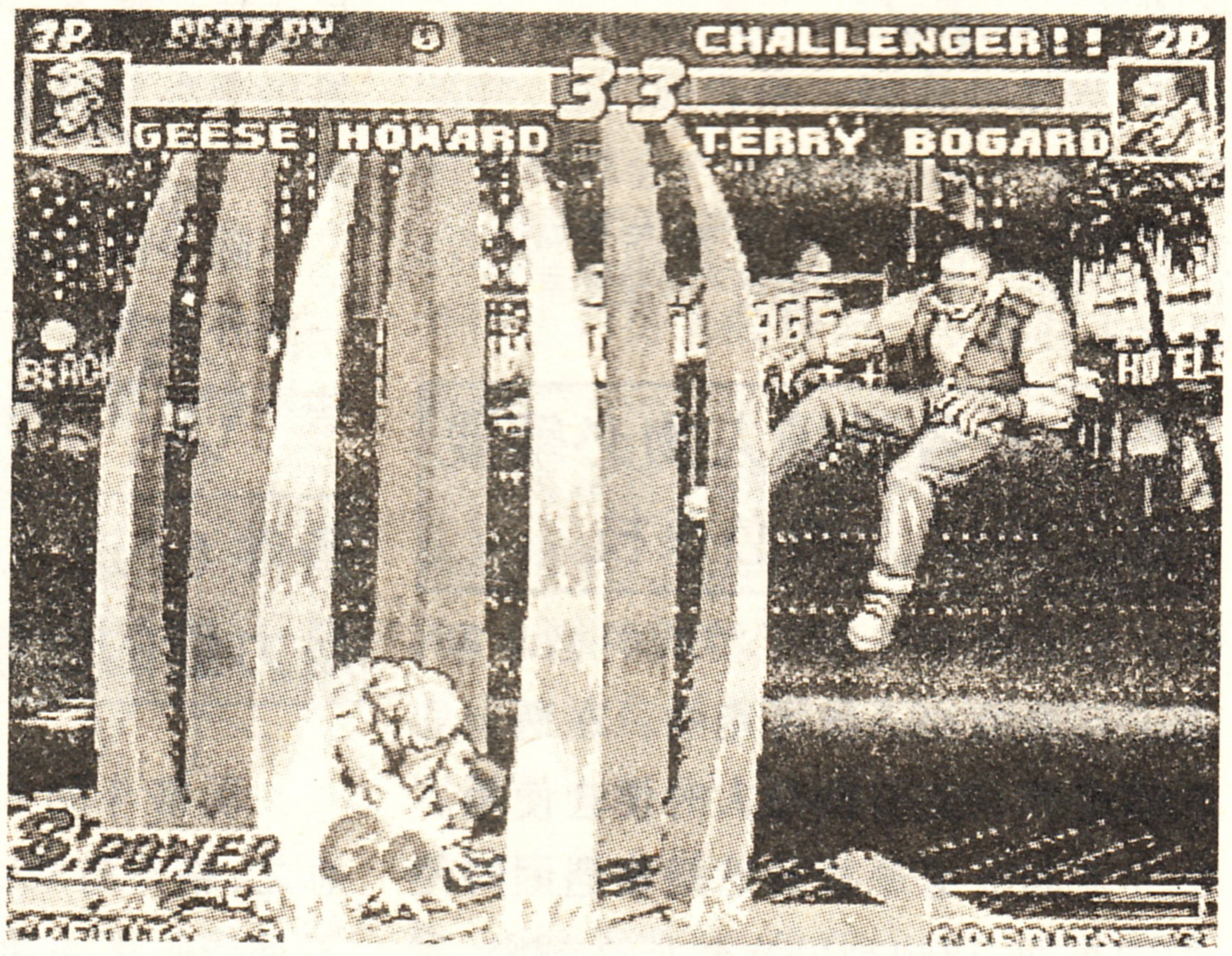
▲说起世界名胜，中国的长城自然不能错过

条件 10：新的作品不能落伍

一般说来，不管前一代作品成不成功，每隔一年半载就应当推出新的作品了，在这期间往往有许多别人的新作品问世，所以绝对不能落伍—你有的东西我要有，你没有的东西我更要有！



▲三局定胜负，黄色的体力计，都是现在格斗游戏的定律，反正大家也不会有意见的。



▲这是最新的《饿狼 REAL BOUT》中吉斯的超必杀技

豪血寺一族

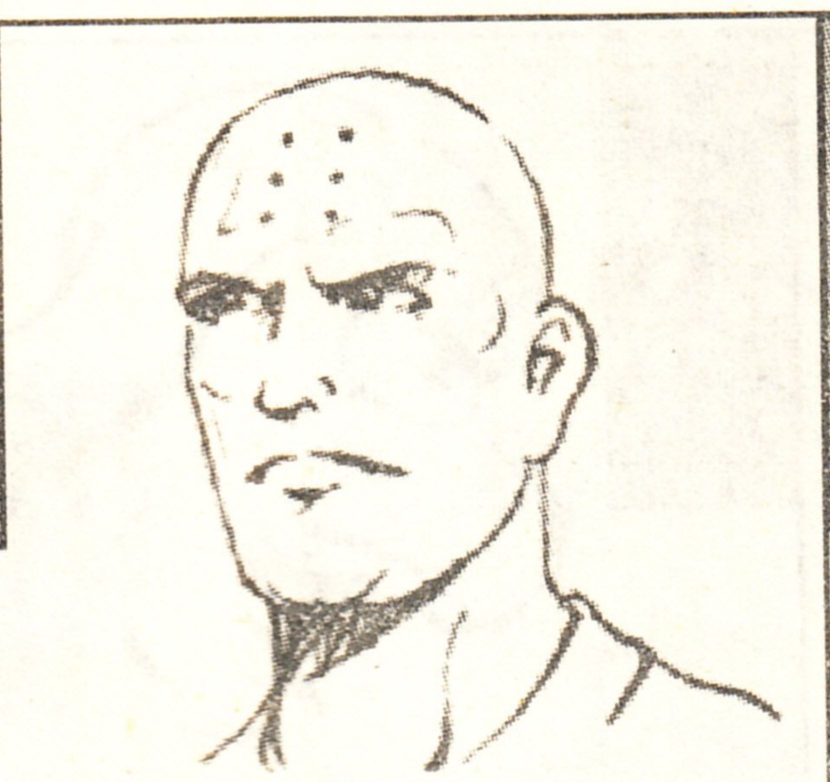
2——最强传说

机种 PS　类型:ACT　厂商:ATLUS

很有特色并深受好评的对战游戏《豪血寺一族》如今也推出了续作，这次登场的除了前作中的八人外，还增加了许多新人物，下至 6 岁的幼儿及高达 101 岁的老太婆都出场作战，前作中极具特色的变身技仍然健在，更有许多强力且华丽的必杀技出现，看来豪血寺又要有一场腥风血雨了！

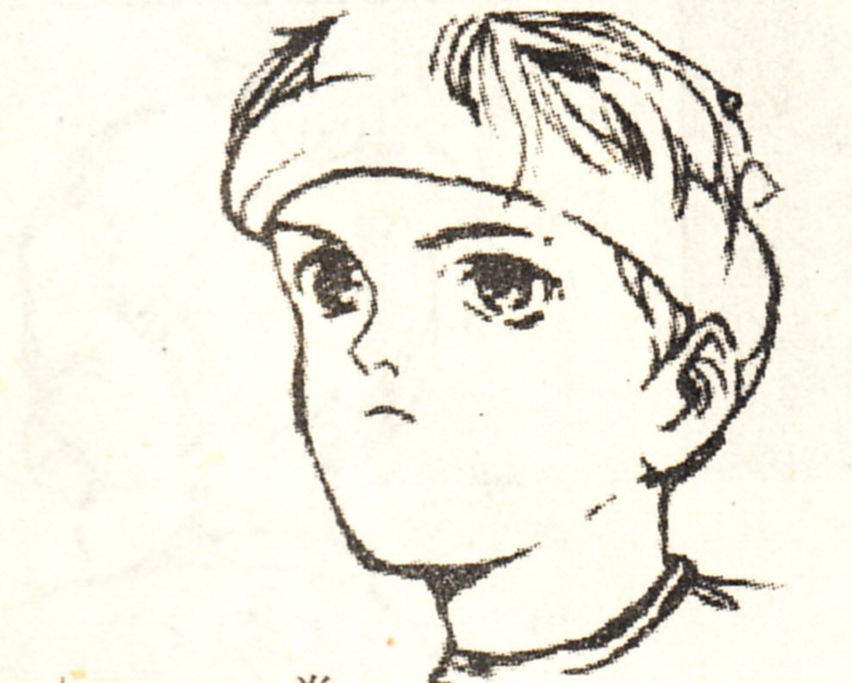
注:☆表示超必杀技

陈念



裂光拳:←→←·拳
炼狱灵波:←↙↓↘→·轻拳＋重拳
咒缚符:→↘↓↙←·轻拳＋重拳
闪光烈脚:↓↘→↗·脚
☆炼鬼降临:同时按下所有键

超级克拉拉



电光拳:↓↘→·拳
对空电光拳:↓↙←·拳
电光栅栏:↓↙→·脚
(击中后继续按脚)
仙女回旋踢:←↙↓↘←·脚
(击中后继续按脚)
电光踢:→↘·重脚
☆克拉拉乱舞:←(蓄)→·轻拳＋重拳

大山札儿



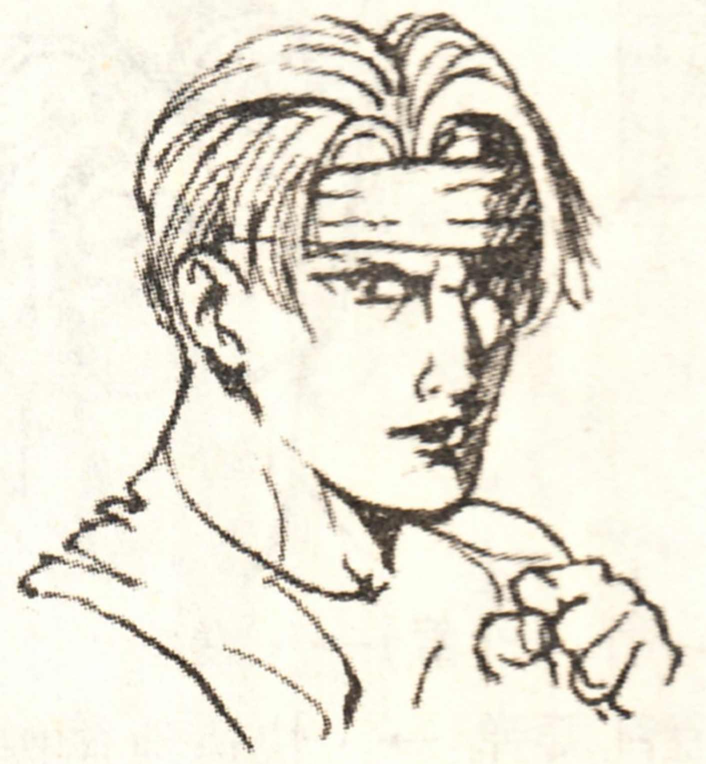
击掌破动波:↓↘→·拳
流炎升:→↓↘·拳
(击中后继续按拳)
雷吼脚:连按脚
升燕舞:跳跃中摇杆一圈·脚
☆流气升炎斩:→↓↘·轻拳＋重拳

破乌才藏



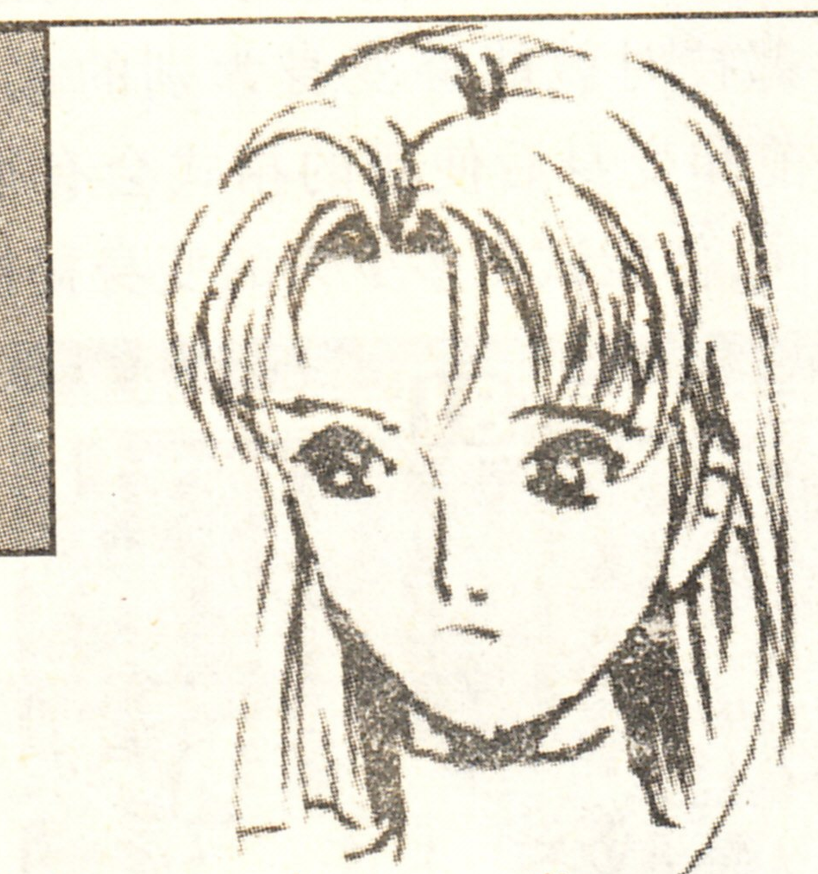
龙炎波:↓↘→·拳
狱炎升流弹:↓↙←·拳
(击中后继续按拳)
震空旋风斩:跳跃中摇杆一圈·拳
青炎裂伤斩:←↙↓↘→·脚
☆极恶升流弹:↓↙←·轻拳＋重拳

凯斯



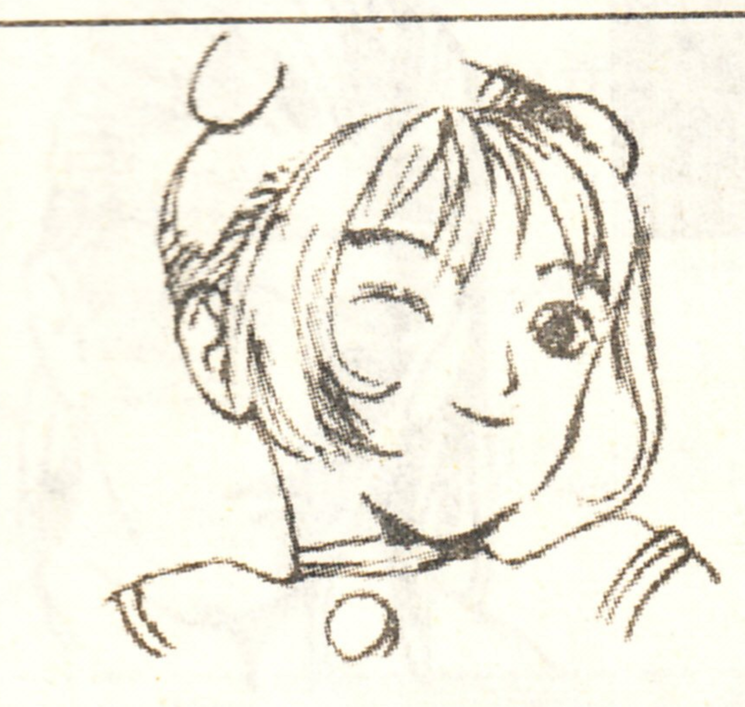
电光拳:↓,↙,←·拳
快速拳击:←(蓄)→·拳
空舞踢:↓,↘,→·脚
(击中后继续按脚)
炮钉腿:→↘↓·脚
(击中后继续按脚)
☆终极粉碎弹:←(蓄)→·轻拳＋重拳

安妮



火鸟波:←↙↓↘→·拳
虹色壁:↓↘→·拳
(击中后继续按拳)
雷光弹:跳跃中↓↘→·拳
火炎踢:按着重脚一段时间后放手
☆空间狙击:在投掷距离中→＋轻拳＋重拳

花小路克拉拉



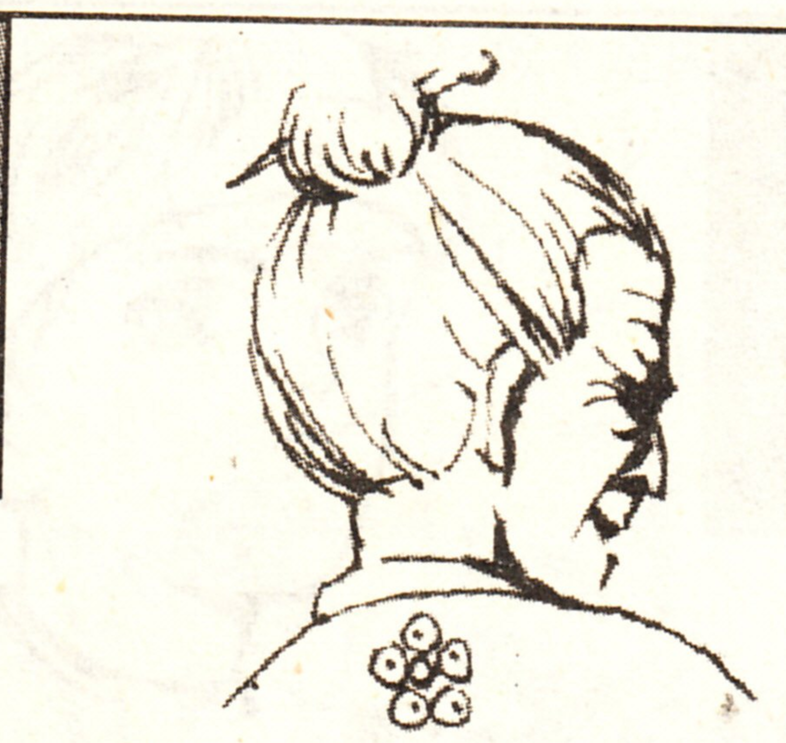
梦幻爆弹:↓↘→·拳
奇迹攻击:↓↙←·拳
(击中后继续按拳)
梦幻风暴:→↓↘·拳
奇迹之吻:←→↙↓·轻拳＋重拳
梦幻回转:↓↙←·脚
☆星屑幻境:↓↘→·轻拳＋重拳

孤空院金太郎



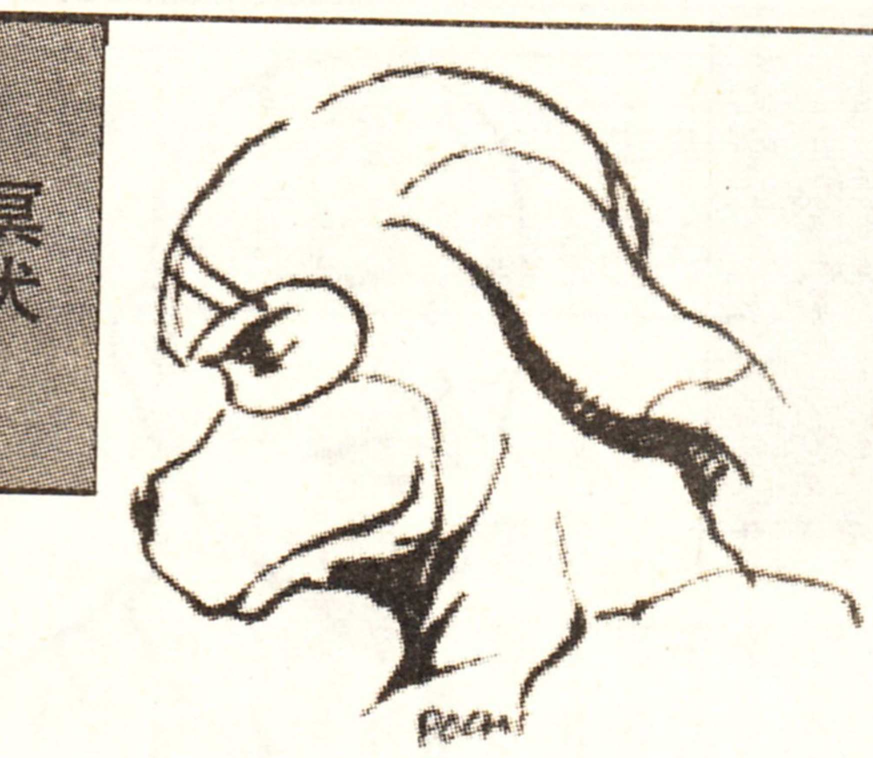
鲤鱼鲤鱼飞呀飞:↓(蓄)↑·拳
幻变拳:←↙↓↘→·拳
(击中后继续按拳)
滚地光炎弹:跳跃中↓↘→·拳
冲天腿:↓,↘,→·脚
小熊攻击:←→←·脚
☆巨熊突击:同时按下四个攻击键

豪血寺梅



岩碎齿:←(蓄)→·拳
星流乱舞弹:→+快速地连按拳
威吓颜:↓(蓄)↑·拳
天舞脚:跳跃中↑↓·脚
桃恋火(变身中):↓↘→·拳
虹色壁(变身中):←(蓄)→·拳
☆豪血流御颜打:↓(蓄)↑·轻拳+重拳

冥犬



呜呜:↓↙←·拳
嗷嗷:→↓↘·拳
汪汪:跳跃中摇杆一圈·拳
呜呜汪汪:→↘↓↙←·脚
☆冥犬怒吼:↓↘→·轻拳+重拳

安琪拉



爆光波:轻拳+重拳
地狱鞭:←(蓄)→·拳
冲撞攻击:←(蓄)→·拳
闪光踢:跳跃中↑↓·脚
(击中后继续按脚)
☆超级爆弹:←(蓄)→·轻脚+重脚

豪血寺种



岩碎齿:←(蓄)→·拳
星流乱舞弹:→·快速地连按拳
威吓颜:↓(蓄)↑·拳
天舞脚:跳跃中↑,↓·脚
桃恋火(变身中):↓↘→·拳
虹色壁(变身中)←(蓄)→·拳
☆森罗镜:↓↘→·轻拳+重拳

豪血寺志摩



星流弹:←↙↓↘→·拳
岩碎发:←(蓄)→·拳
威吓炮:跳跃中摇杆一圈·拳
天舞脚:右,右下,下,左下,左·脚
(击中后继续按脚)
☆破灵彗星神:←↙↓↘→
·轻拳+重拳

怀特



炎光箭:←↙↓↘→·拳
掌打击:←(蓄)→·拳
(击中后继续按拳)
陨星落:跳跃中摇杆一圈·脚
风暴踢:↓(蓄)↑·脚
☆旋风烈斧:←↙↓↘→·轻拳+重拳

孤空院干滋



减命气功弹:→↘↓↙←·拳
吸饮愚爆:←(蓄)→·重拳
嘘踵膝凌:←(蓄)→·重脚
密义筋收体(变身后):↓↘→·拳
龙口壁(变身后):↓(蓄)↑·拳
片飞腿(变身后):←(蓄)→·脚
一尺布打(变身后):←↙↓↘→
·轻拳+重拳
☆爆裂矢气:←(蓄)→·轻拳+重拳

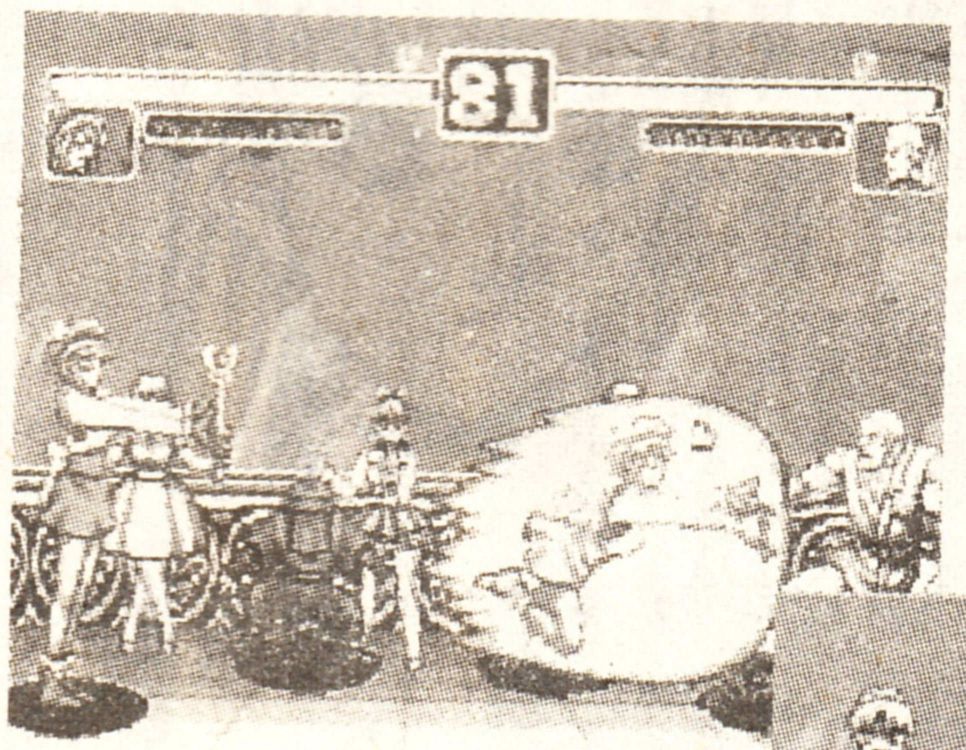
撒哈多



魔法飞射:↓↘→·拳
炽焰攻击:←(蓄)→·拳
(击中后继续)
暴风烈焰:→↓↘·拳
灯神召唤:↓(蓄)↓·拳
☆魔法制裁:↓↘↓·轻拳+重拳

变身?

特定人物人使用特定的飞行道具或投掷技时就能够变身为别的人物,变身前和变身后使用的招式会有很大的不同,你能试出多少人的变身秘技?



▲花小路场地:花小路使用奇迹之吻击中对手后即可变身为超级花小路。



▶大变身!

饿狼传说

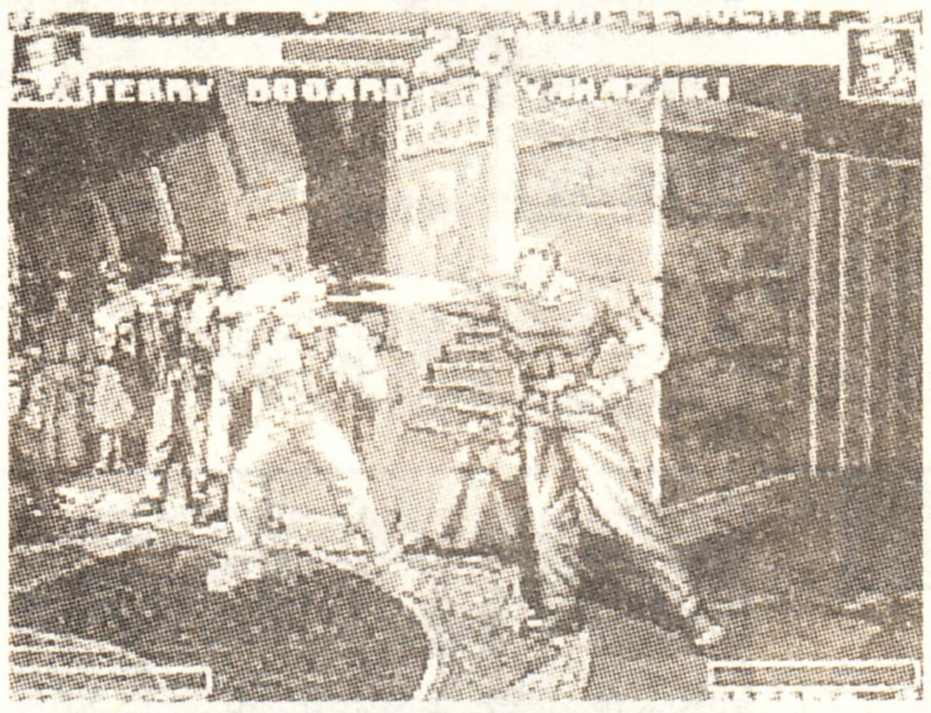
REAL BOUT

机种:NEO·GEO(卡带,CD)　类型:ACT　厂商:SNK

16位角色主要必杀技及超必杀技,潜在能力一举大公开!

“饿狼传说”作品出到第三代后，这回又新出了“REAL BOUT”,就象“街霸”突然出到“ZERO”一样。“饿狼传说 REAL BOUT”中新增了一种能量槽，这是可以控制超必杀技及被称为潜在能力的技巧的东西，能够一下子将局势逆转,具有强大的破坏力的技巧是非常重要的,因此一定要熟知这些技巧的使用条件及出法。

必杀技



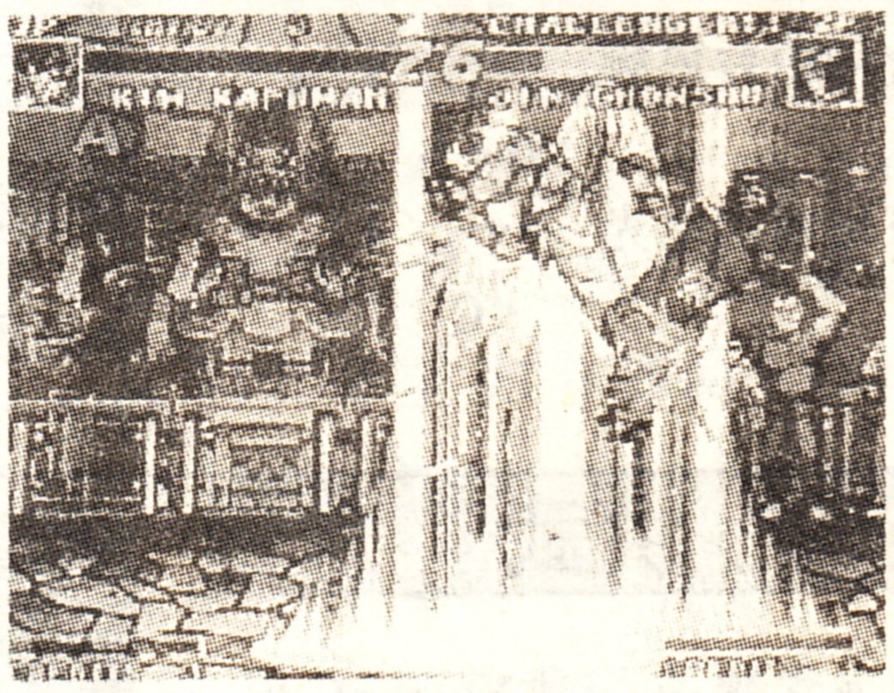
▲在比赛中任何时候都可以使用，使用时可以令能量槽中的能量稍稍增长.

超必杀技



▲在体力槽闪烁(重伤)或能量槽全满时均可使用,这是达克的破坏之舞.

潜在能力

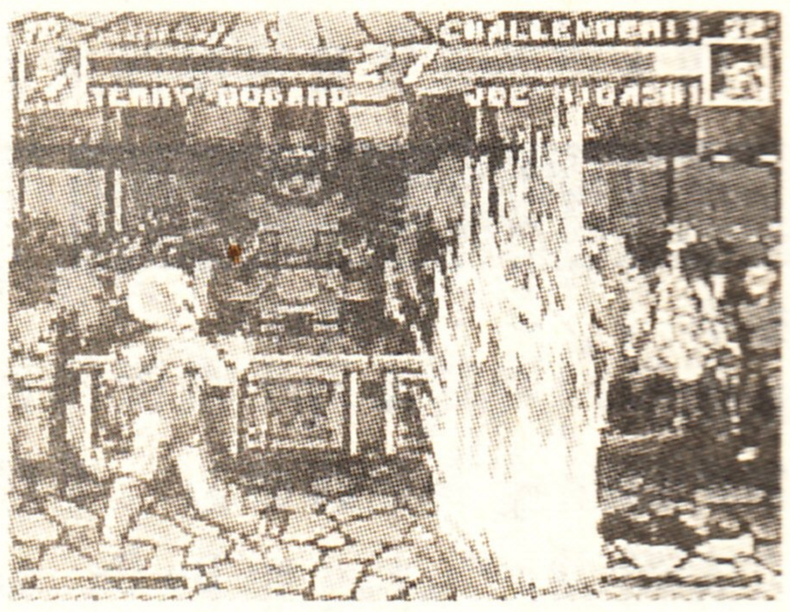


▲在体力槽闪烁(重伤)且能量槽也全满时才可使用,金的凤凰脚在本作中即是潜在能力.

注:以下出招中前面加☆表示超杀技,※表示潜在能力.

特瑞

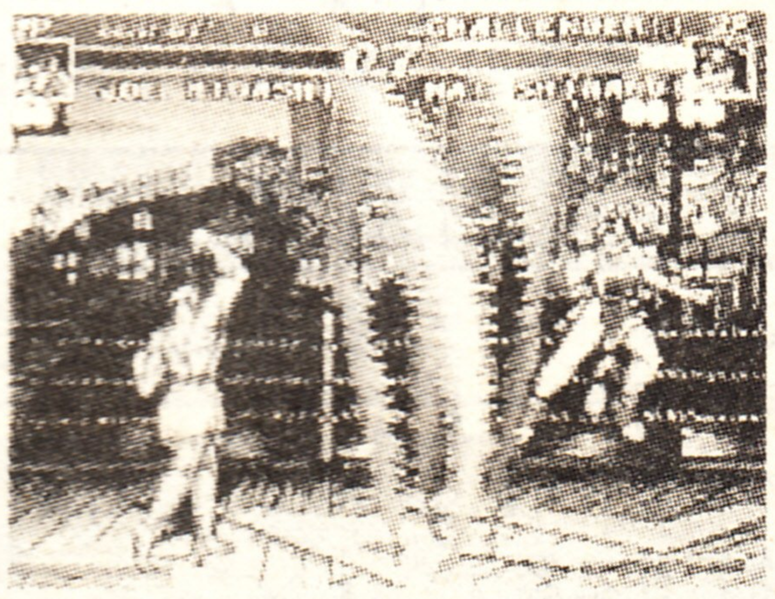
火焰踢:↓(蓄)↑·A
越线击:↓↘→·D
环绕波:↓↘→·C
☆能量喷泉:↓↙←↙→·B+C
※多重喷泉:↓↙←↙→·C



▲多重喷泉是将能量喷泉连续击出的痛快技巧

东丈

虎式踢:→↓↘·B
爆裂拳:连按A
虎芒踢:↓↘→·D
☆死亡龙卷:→←↙↓↘·B+C
※超迫近龙卷:→←↙↓↘·C



▲迫近龙卷风是将死亡龙卷向对手推进的技巧

安迪

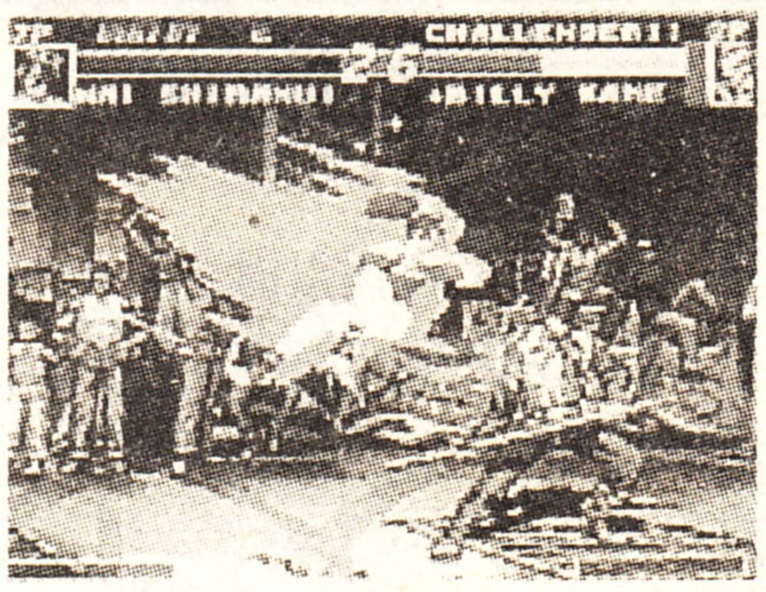
暗转蹴:→↓↘·B
空破弹:↙↓↘→·B
疾风龙卷踢:↓↙←·D
☆超裂破弹:↓(蓄)↘→·B+C
※斩影裂破:↙↓↘→·C



▲斩影裂破是用斩影拳突进再以超裂破弹攻击的技巧

不知火舞

花蝶扇乱舞:↓↙←·C
阳炎之舞:↓↓·C
幻影不知火:空中↓↘→·D
☆超必杀技忍蜂:→↙→·B+C
※究极忍蜂:→↙→·C



▲究极忍蜂是强化版的对地强击必杀技

鲍伯

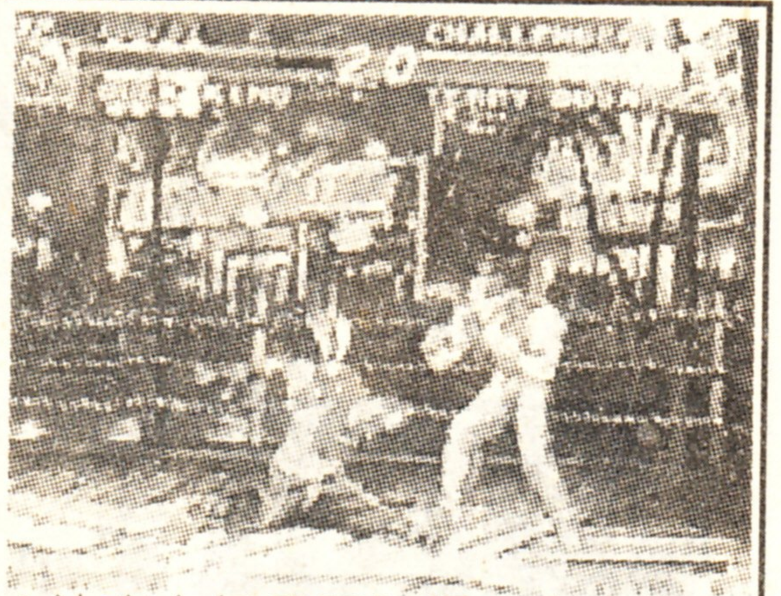
风车踢:↓↙←・B+C
野狼击:←(蓄)→・B
猴舞:→↓↘・B
☆烈狼蹴:→←↙↓↘→・B+C
※野狼连击:↓↙←↓↙←・C



▲野狼连击是用高速回转踢将对手卷起的技巧

达克

旋转头捶:↓↘→・A+C
新破坏暴风:→↓↘・B
☆破坏之舞:←↙↓↘→↗↓・B+C
※达克之舞:↓↓・A+B+C



▲达克之舞是可以提升自身性能的特殊技

佛朗哥

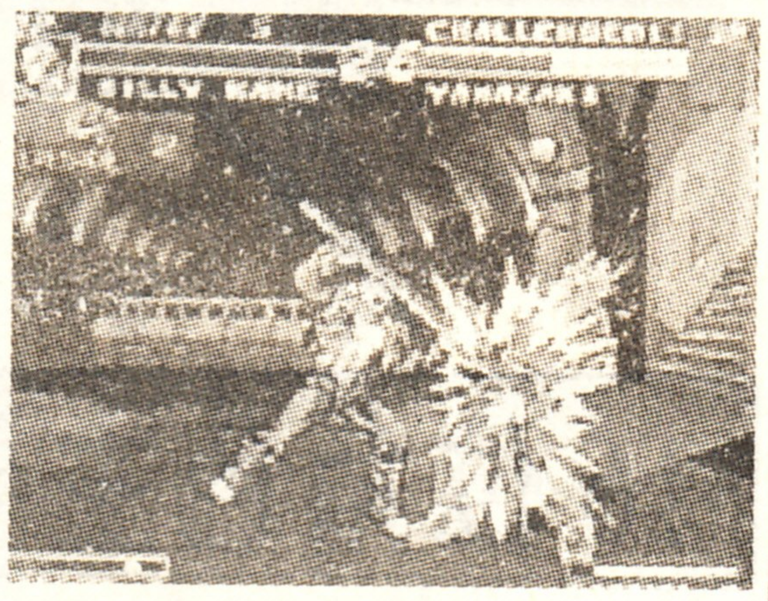
陨石坠落:↙→・C
能量攻击:←(蓄)→・B
流星射击:→↓↘・B
☆终极飞射:↓↙←↙→・B+C
※地狱飞弹:↓↘↓↙←・C



▲终极飞射是用巨大能量向地面捶击的拳法

比利

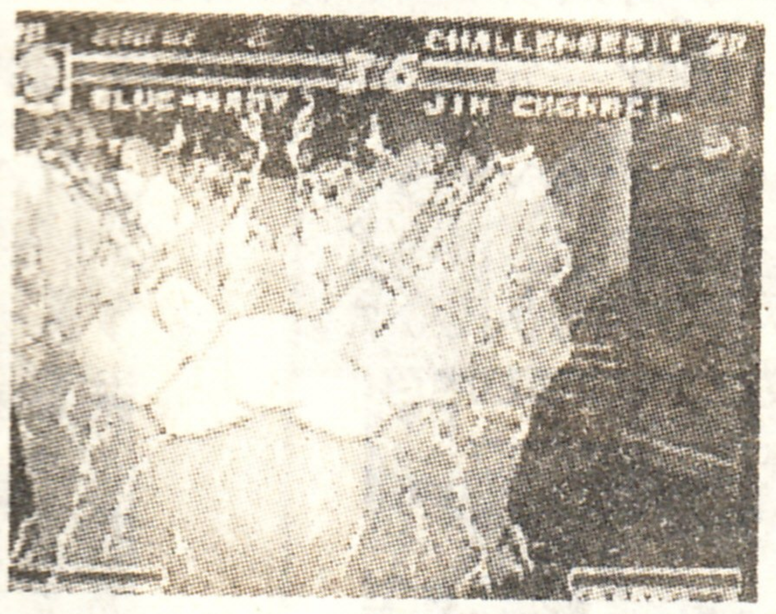
三节棍中段打:←(蓄)→・A
雀落棍:↓↙←・A
水龙追击棍:↓↙←・C
☆超火炎旋风棍:↓↘→↘↓↙←・B+C
※红莲杀棍:→↘↓・C



▲红莲杀棍是用棍将敌人挑上空中再使用火炎旋风棍的技巧

玛丽

闪光打击:↓↙←・C
头部飞弹:↓↙←・B
玛丽裂破:(→↓↘・B)*2
☆玛丽台风脚:→←↙↓↘→・B+C
※玛丽闪电光:→←↙↓↘→・C



▲玛丽台风脚是攻击范围极广的技巧

秦崇秀

帝王神足拳:→→・A
帝王天耳拳:→↓↘・A或C
帝王神眼拳:→↘↓↙←・A或B或C
☆帝王漏尽拳:↓↙←→・B+C
※帝王宿命拳:↓↙←→・C



▲帝王宿命拳是用双手回旋产生并推出能量球的技巧

洪武

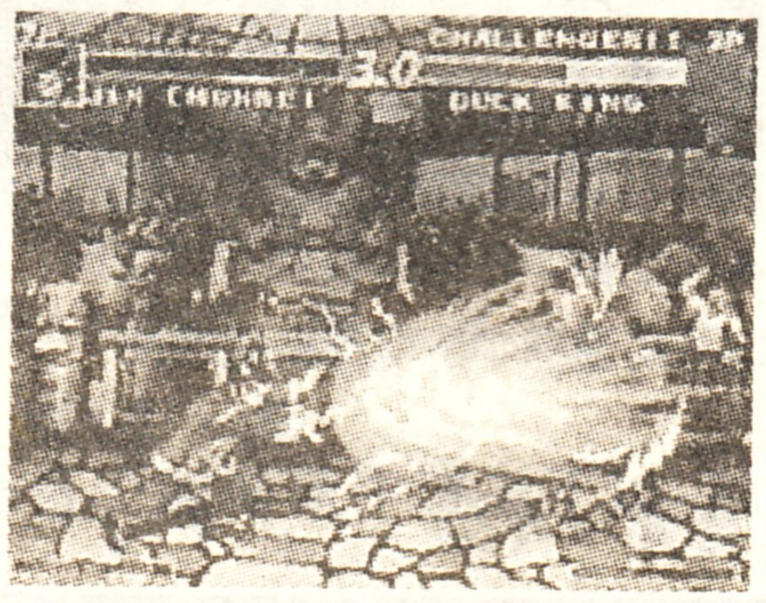
九龙之舞:←↙↓↘→・C
炎之种马:连续按A
必胜逆袭脚:↓↙←・C
☆爆发烈焰:↓↙←↙→・B+C
※烈焰龙卷风:↓↙←↙→・C



▲爆发烈焰是向敌方突击再进行最后一击的攻击

秦崇雷

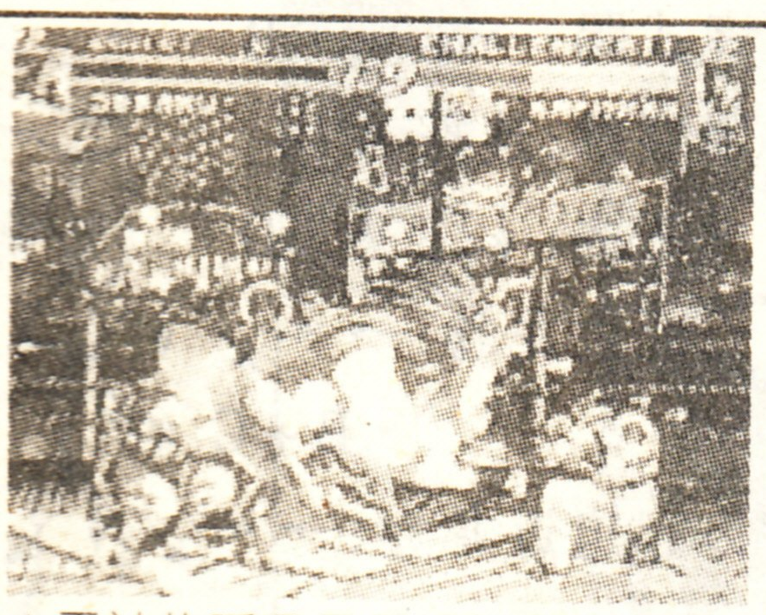
帝王神足拳:→→・A
帝王漏尽拳:↓↙←→・C
龙转身:↓↘→・B
☆帝王宿命拳:→←↙↓↘・B+C
※帝王龙声拳:→←↙↓↘・C



▲帝王龙声拳是将全身气力集中在双手，再放出强力冲击波的技巧

望月双角

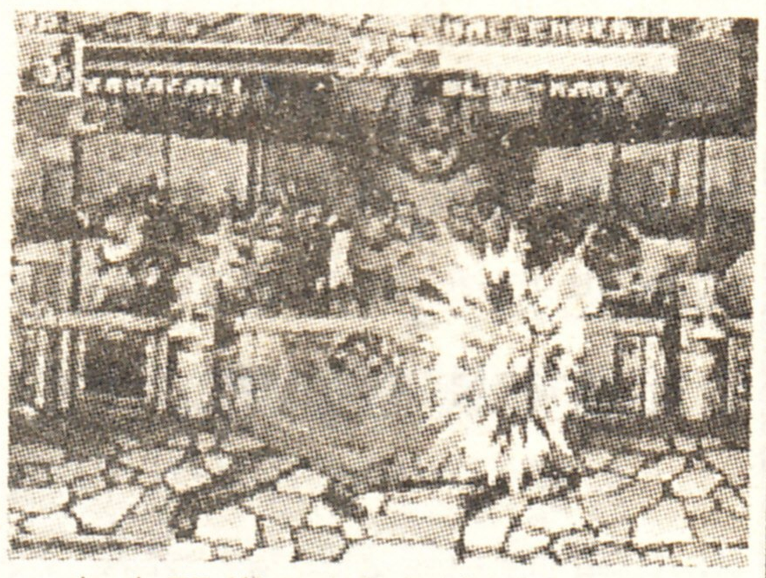
凭依弹:→←→・C
秘技雷落:→↓↘・C
幻梦阵:→↓↘・A
☆雷神之怒:→↘↓↘→・B+C
※雷神的呼吸:→↘↓↘→・C



▲雷神的呼吸是用锡杖敲击地面，召唤邪灵的攻击

山崎龙二

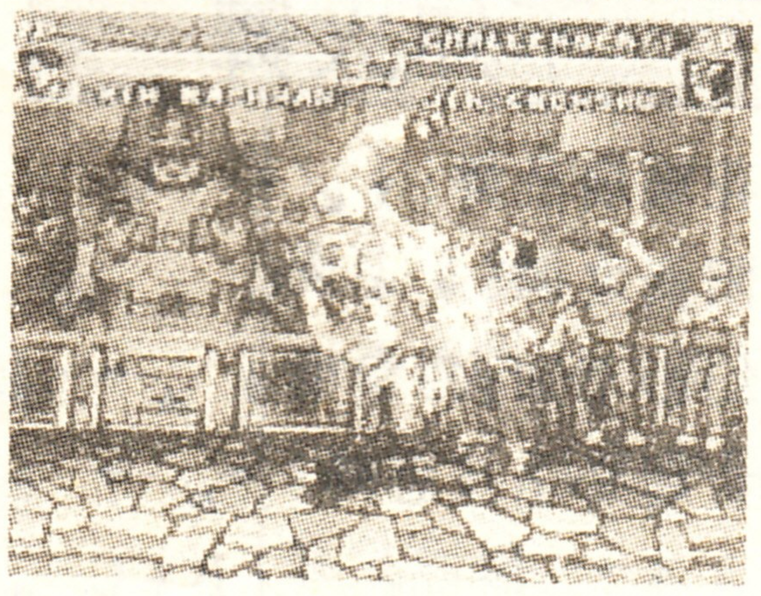
蛇拳:↓↙←・C(按住)
地裂击:→↙↓↘→・B
制裁匕首:→↙→・A+C
☆地裂气流:→↘↓↙→・B+C
※突击双拳:近敌时摇杆一圈・C



▲突击双拳可以连续用对空用拳击打敌人

金加藩

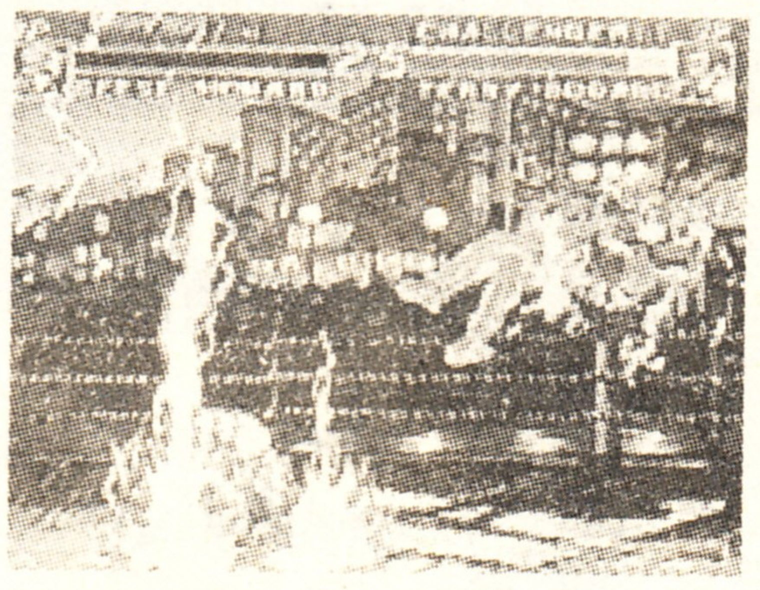
飞燕斩:↓(蓄)↑・B・到顶点时↓+B
半月斩:↓↙←・B+C
空砂尘:→↓↘・A
☆凤凰天舞脚:(空中)←↙↓↘→・B+C
※凤凰脚:↓↙←↙→・C



▲凤凰天舞脚可以在空中对敌人进行连续踢打

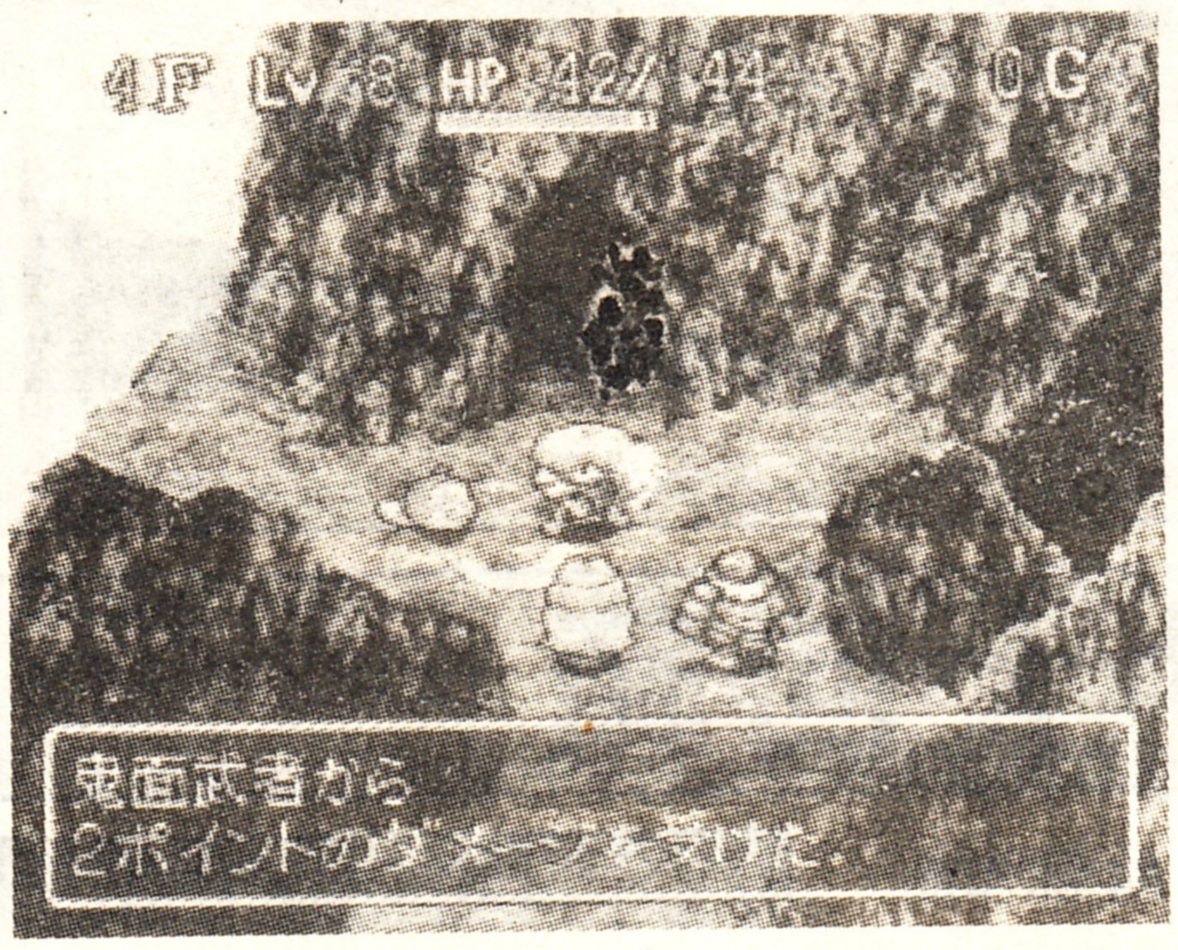
吉斯

烈风拳:↓↙←・A
烈风双拳:(空中)↓↙←・C
邪影拳:←(蓄)→・B或C
☆斗气风暴:↙→↘↓↙←↘・B+C
※雷葬拳:→↘↓・C



▲雷葬拳是随着两手下击，在自身周围制造大量雷电的技巧

'94年底,SEGA和SONY的32位主机~SS与PS相继发售,两者均以如潮的气势在一年间突破了150万台的销量大关。但在如此攻势下,占据压倒性市场优势的SFC并没有受多大影响,其软件销量仍保持在百万盘的水平,占据着软件市场半数以上的地盘,实属不易。



SFC的过去、现在和……

文/索冰

软件,主宰一切

至'95年2月底,SS和PS先后达到了50万台的销量,仅两三个月间便创下如此成绩的确厉害。但参考之后近一年的发售情况,便会看出,前两个月的销量与后十余个月的销量相比大约是1:2。这说明玩家对两种主机的购买势头是呈逐渐下降的趋势。而SFC发售之初,当天便销出30万台,而前三个月销量接近300万台。至SS和PS发售时,SFC在同一段时间内的销量与前两者的总和相近!世嘉也好,索尼也好在气势上与任天堂为何会有这样的差距存在呢?

世嘉发卖SATURN之时,与主机同时上市的软件是著名的"VR战士",这对于主机的销售量有着相当大的帮助。其证据是发售之初,主机卖出了17万而"VR"也卖出了17万。因此SS在VR的势头下至当年底很容易便达到了40万台,但其后每个月的销量不仅未能保持这样的成绩,反而有明显的下滑趋势。这种现象完全是因为缺乏有力的优秀后继软件造成。把SS带上另一高峰的该算赛车名作,"DAYTONA USA"了,4月1日发售,很快就达到50万盘的销量,而SS本体的销量也因"DAYTONA"的推出有所回升。再往后算,就该是12月1日的"VR战士2"了吧,它将SS带上另一个销售高峰。

索尼PLAY STATION 在发卖之初与SS相比差距较大,在其早期的软件中,"斗神传"与"铁拳"是它的主要支柱。定位为纯粹GAME机的PS在之后的一年中凭借保持均匀时间推出水准稳定的作品,而主机的销量也呈稳定的直线发展,到95年底大体与SS持平。

而超级任天堂又如何呢?首先来看看SS和PS刚问世的94年底,这段时间内SFC的主机销量达到50万台之多,似乎32位机没带来任何影响,为什么呢?来看看这段时间的软件就知道了,从94年冬至95年春的大作计有:"时空之旅"、"前线任务"、"龙之战士Ⅱ"、"三国志Ⅳ"、"大金刚"、"四狂神传说Ⅱ"、"第4次"、"J计划"……这样的安排,很显然与对抗SS和PS的攻势密不可分。当这些软件的旋风过后,SFC主机销量也受较大影响而下滑,直到"圣剑传说3"、"天地创造"这批作品推出,使主机的销量再度上升。

由此可见无论SFC、SS或PS,软件对硬件的命运起着决定性的作用。而本文要说的主机是SFC,任天堂会以怎样的方式去帮助它继续作战呢?

'96能否保持英雄本色?!

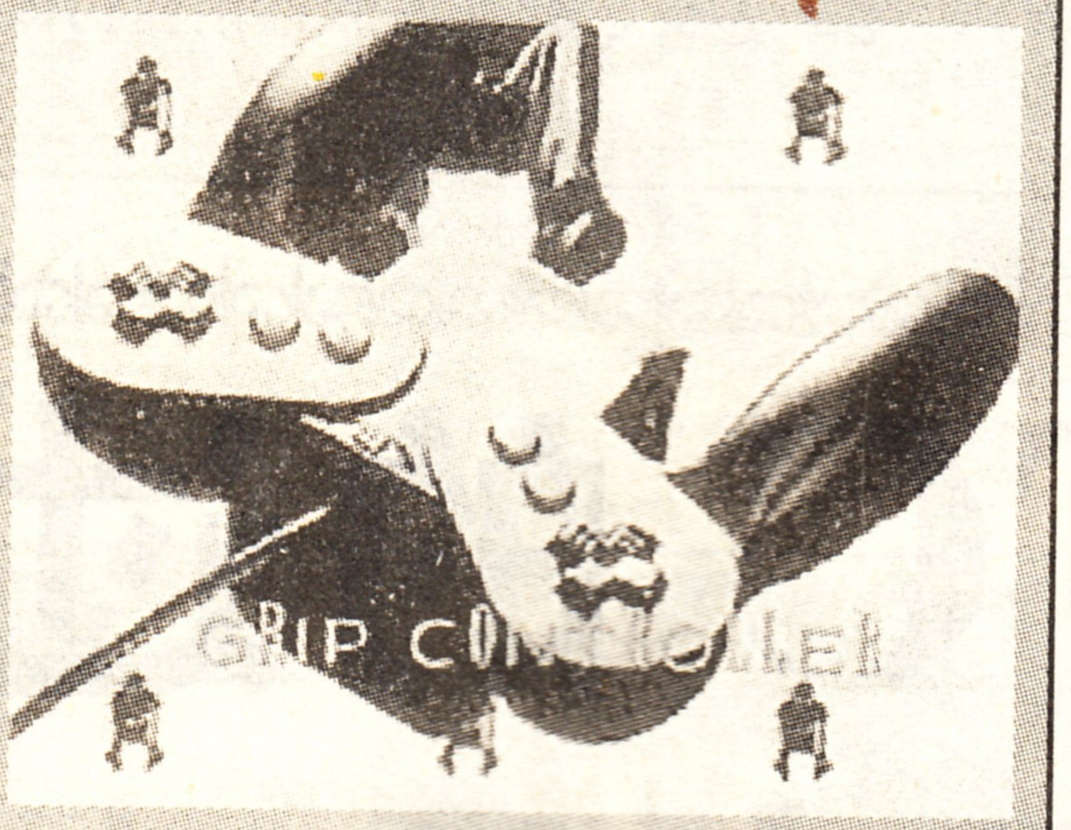
任天堂卫星放送系统 '95年4月23日开播



通过卫星放送,由SFC主机加上辐助装置担任接收的系统(SATELLA VIEW)。由95年4月23日起,每天16:00至19:00用3个小时播放GAME情报及电视节目。后增加为12:00至深晨2:00。

立体目镜式 32 位主机 VB | '95 年 7 月 21 日发售

能将立体画面充分表现出来的 32 位主机 VIRTUAL BOY，本定于 4 月发售，但按任天堂惯例延期至 7 月 21 日。软件不足是该主机面临的主要问题。



64 位主机——任天堂 64 | '96 年 4 月 21 日发售

对这台主机的介绍想必已可以省略了吧。忽然想起，SFC 的发售日是 11 月 21 日，VB 是 7 月 21 日，而 N64 是 4 月 21 日，为何任天堂这么喜欢在 21 日发卖主机呢？幸运数字吗？



超级任天堂软件大回顾

'90～'91 年度('90.11.21～'92.3.31)共 84 部作品

由马里奥开始！

1990 年 11 月 21 日超任主机出台，同时上市的软件有两部，分别是"超级马里奥"和"F—ZERO 赛车"。这是两部在当时充分发挥了 SFC 机能做出来的节目，至 91 年 3 月底共有 12 部 SFC 作品上市。

91 年 4 月底，任天堂举办了一次游戏节目的初心会，在会上展示了大量即将推出或正开发中的 SFC 软件，这软件当然会吸引众多玩家到场参观。其中代表性的作品是史克威尔推出的"太空战士Ⅳ"及任天堂制作的"赛尔达传说"两款。拥有众多迷友的超级 RPG 大作"FF"系列在超任上出现理所当然地成了超任发售日以来又一个销售高峰的重要因素。并从此打开了 SFC 迅速发展的通路，向来注视软件质量的任天堂在之后一年中于 SFC 上推出了 70 余部作品，且平均销量达到 30 万盘，到 91 年底，其软件数量及主机销量均已远远超过其它更早上市的机种。

可列入大作的节目	
超级马里奥(任天堂)	赛尔达传说(任天堂)
太空战士Ⅳ(SQUARE)	快打旋风(CAPCOM)
龙珠 Z(BANDAI)	

'92 年度('92.4.1～'93.3.31)共 213 部作品

RPG 类的高潮

1992 年，对于超任是重要的黄金时期。这一年中，两大 RPG 顶级作品～"FFV"和"DQV"先后在 SFC 登台，此外还有不少 RPG 经典推出。而对于街机作品"街头霸王Ⅱ"的移植工作已经完成，在 SFC 推出了首个"SF Ⅱ"的移植版，一下子在电玩迷中掀起了对战格斗的热潮，以后的几年中，CAPCOM 不断地为超任移植"SF Ⅱ"的改版，每年一个。

在软件的数量上，接近于第一个年头的三倍之多，各

ACT 类的崛起

大厂商有不少本就已加盟 SFC，开始大力开发软件，其余厂家也纷纷入伙。而销量方面，直到 92 年 8 月，"超级马里奥"仍保持着 SFC 节目中最高销量的地位。

可列入大作的节目	
太空战士Ⅴ(SQUARE)	三国志Ⅲ(光荣)
街头霸王Ⅱ(CAPCOM)	真·女神转生(ATLUS)
勇者斗恶龙Ⅴ(ENIX)	马里奥赛车(任天堂)
巫术(ASCII)	

'93 年度('93.4.1～'94.3.31)共 289 部作品

进入成熟期、安定期

这里的成熟和安定主要是指市场状况而言。虽然在节目的数量和销量方面均逐渐上升，但也因为市场饱和度过高而造成两极分化：好卖的节目更好卖，不太好卖的节目便更受影响，再加上新作推出的速度很快，造成旧卡库存过多的问题，不过也形成了相对稳定的市场局面。

可列入大作的节目	
街头霸王Ⅱ TURBO(CAPCOM)	浪漫传说 2(SQUARE)
皇家骑士团(QUEST)	火炎之纹章(任天堂)
泡泡方块(BANPRSTO)	佳尔亚幻想记(ENIX)
超级马里奥大全(任天堂)	R-TYPE Ⅲ(HUDSON)
	信长野望霸王传(光荣)

而在这一年中，将旧的FC版名作制成SFC版或推出同系列SFC版续集成了一种风气，如“不思议之迷宫——特鲁内克大冒险”、“第三次机器人大战”及“火炎之纹章”等。

'94年度('94年.4.1～'95.3.31)共382部作品

软件高价化及高水平化

这是次世代主机崭露头角的一年，但即使在这些机种的压力下，SFC的软件数量及销量仍在不断地上升，这与制作水准的飞跃是分不开的。这一年中，24M大容量的作品纷纷出现，而且开始推出32M的节目。

随软件容量增大，游戏的音乐和画面素质也跟着穿飞猛进，但价格亦大幅度提高，卡带价格超过10000日元的比比皆是，与次世代机的软件价格形成反比。尽管这样，高水准的作品是不会由于价格影响销路的，因此SFC节目仍占有近60%的软件市场。一些名牌作品如“三国志Ⅳ”、“饿狼传说SP”、“机器人大战EX”、及“龙虎之拳2”、“大航海时代Ⅱ”等，是绝不会被消费者冷落的，无论定在任何的价位。

可列入大作的节目	
太空战士Ⅵ(SQUARE)	宇宙战士(任天堂)
超级街头霸王Ⅱ(CAPCOM)	冠军赛马Ⅱ(光荣)
超级大金刚(任天堂)	三国志Ⅳ(光荣)
MOTHER2(任天堂)	J计划(ENIX)

1995年～SFC再创销售奇迹！

接着，该看看'95年SFC了！

任天堂64延期半年发售！

在本文一开头就已说过，95年伊始，SFC上便出现了大批热作，无论说是为对抗次世代的攻势或说这是实力的自然显露都好，其水准之高是毋不庸置疑的。

但也正因为如此，带来了一定程度的麻烦，这就是“任天堂64”的发售因此而受到影响，若推出任64的话，必然会与SFC互抢市场，显然让SFC抢去任64风头是不明智的，但若就此淡化SFC的宣传，放弃仍在创造巨大效益的超任也有些不可想像。因此，唯一的办法就是继续忍痛推迟任64的发售，而眼看着SS与PS一起向SFC发动攻势。

那么，这段时间内SFC的节目有着怎样的趋势呢？仍是以RPG和SLG为主，而且，SLG或SRPG所占的比例越来越大，从软件的上市量可以看出，喜爱SLG的玩家也越来越多才会有这样的需求。

'95年经典作品全面检阅！

★ENIX公司
圣柜传说(RPG 32M)
勇者斗恶龙Ⅵ(RPG 32M)
天地创造(A・RPG 32M)

★NINTENDO(任天堂)公司
大金刚：(ACT 32M)
超级马里奥——耀奇岛(ACT 16M)

★SQUARE公司
时空之旅(RPG 32M)
前线任务(SLG 24M)
浪漫传说3(RPG 32)
圣剑传说3(ARPG 32M)

★CAPCOM公司
龙之战士Ⅱ使命之子(RPG 32)
快打旋风3(ACT 32M)

★KONAMI公司
实况棒球2(SPG 24M)
实况足球2(SPG 24M)
实况极上Q版蛇(SPG 24M)

★QUEST公司
皇家骑士团外传(SLG 24M)

★KOEI(光荣)公司
信长野望天翔记(SLG 24M)
冠军赛马2(SLG 24M)
三国志英杰传(SLG 24M)

★NAMCO公司
幻想传说(RPG 48M)

★HUDSON 公司

桃太郎电铁 DX(TAB 16M)
超级炸弹人 3(ACT 12M)
天外魔境 ZERO(RPG 容量?)

★BANPRESTO 公司

第 4 次超级机器人大战(SLG 24M)

★CHUN SOFT 公司

不思议之迷宫 2——风来的西林(A・RPG 32M)

★日本 FALCOM 公司

伊苏国Ⅴ(A・RPG 24M)

★DATA EAST 公司

最强装甲 R(RPG 32M)

从以上表中，可以大致了解软件开发的方向吧，下面，让我们听听在日本各界对 SFC 与次世代软件的看法。

厂商的意见

就目前所知道的，已有很多家厂商在同时进行任天堂的 SFC 与任 64 两台主机的软件开发，而在今后，其开发的主要方向会是什么呢?

“因为目前刚与 SONY 谈妥，得到可能制作 PS 的节目的授权，因此目前主要将制作方针指向 PS。但对于主机销量极佳的 SFC，为其开发软件的工作也占了很大比例”。 (厂商 A)

“本公司是以 SEGA　SATURN 为目标，要做到和他们一样的程度，因为出自本社的街机节目亦有不少，若做移植工作并不是困难的事。”(厂商 B)

所有厂商当然均以追求高利润为首要目的，而要达到这一目标就必须有相当程度的经营手段，也因此在拥用巨大主机市场的 SFC 方面，厂商均可以很容易地订下预算。所以可以说，今后硬件市场的方向盘大部分掌握在软件商的手中。

专卖商的意见

“过去曾有这样的现象：一种主机的销量很大，但其对应的软件却无法获得相接近的成绩，这种状况一直持续到现在，其中有大部分是因为很多消费者只买中古货造成的。” (专卖 A)

“从最近的销量看，中古软体的销量不仅没有减少，而且无论种类或销量都增加了很多。相比起 SS 和 PS，SFC 软件在种类上占绝对优势……。另一个原因是 32 位机所用的 CD 上市便较为便宜，中古货也不会再低很多，所以次世代的中古市场还比不上超级任天堂。” (专卖 B)

这样，SFC 的软体不怕库存的原因已经很明显了。而且由于在中古市场上 SFC 的节目最多，所以很多商店仍以经营 SFC 软件为主。在这一点上，SFC 所占的比例是最大的。而市场的状况十分复杂，从表面上看到的数据无法完全说明实际存在的问题。

日本杂志人的意见

“次世代主机的上市，对于喜欢动作类节目的玩家是一个好消息，在 SS 的“VR 战士”及 PS 的“斗神传”等节目中，实现了许多过去无法想象会在家用机上见到的东西。但 SS 和 PS 在其它方面，虽然也推出了许多 3D 迷宫或射击类节目，但对于大部分玩家还都并没有像 SFC 那样的软件饱和感。次世代主机至今仍是靠许多名作的移植版而发展，并没有如“勇者Ⅵ”之类的作品。”

(“THE SUPER FAMICOM”、“SEGA SATURN”、“PLAY STATION”的编辑、撰稿人作山军曹)

现在多数人的看法是，面对次世代机的压力，SFC 若想不被压制，必须掌握本身的特征而推出带有自己个性的软件。对于这点，一向奉行软件体制的任天堂应有自己的计划。

玩家的意见

这个标题之下没法全面收集玩家的看法，因为要访问的人从拥有两台次世代机的到连超任也没有的均包括在内，以经验值来划分的话则是从初学者到老手……范围太广大，也因此持各种看法的人都会存在。

“很喜欢‘VR 战士’，但若仅为这一款或两三款热门的作品而购买新主机也有点无法出手。” (玩家 A)

“因为对新主机兴趣很大，所以两台都买了下来。同时也期待今后有更多的优秀软件。” (玩家 B)

“通常会去朋友家玩 SS 或 PS 的几款大作，而自己在家里玩超任。” (玩家 C)

以上是三个有代表性的回答，可以看出次世代机两大问题，一是主机价格较高，二是软件数量上的劣势使得很多人犹豫不决。因此，希望次世代主机能推出更多更多好的软件。

看完了以上的内容，在读者你的心中是否已经有一个大致的答案呢? 如果客观地看任天堂拥用最多的软件厂商加盟与 10 余年积累的支援软件开发的资产，拥有以百万盘为单位的软件销量基础，次世代主机想取代其地位在目前是不可能的。但若要在以后竞争中保持 SFC 的地位，就必须为它继续推出高品质的软件才行。SFC 的生命力究竟还有多久，眼下还很难定论。

责任编辑:半熟



超级游戏机的超级武器
——任天堂64手柄完全公开

文/特工黄

进入GAME的新纪元

还记得本刊95年第10期“海外采风”中曾透露过任天堂64手柄将有惊人之举吗?现在,全世界的游戏迷热切期待、等了又等的NINTENDO 64终于在95年11月24日于日本千叶·幕张的“任天堂第7回初心会”上亮相,有关任天堂64的主机性能和它的神秘手柄终于呈现在玩友面前。

新公布的主机性能和任天堂早期公布的指标基本相同，在这款尺寸为260mm(长)×190mm(深)×73mm(高),重约1.1公斤的机器内部,用了一颗64bit R4000系列RISC型CPU,它的主频高达93.75MHZ，并对应有36Mbit的DRAM记忆体(相当于个人电脑的4.5M内存),CPU和内存之间的传输速率最大可达4500Mbit/秒;另外还配有专用于音响处理，图形演算的SP芯片及用于3D描画的DD芯片;在解像度上和目前32位的次世代机倒没什么区别，可从256×224－640×480，不过在发色数上可说是高人一畴，32位次世代机最大只能达到24bit(约1677万色)，而任天堂64能达到最大32bit(是真的吗？小编们也半信半疑),真正达到人眼色彩分辨极限！其它关于主机的资料现在还无法得知,只有耐心等待了。

好马配好鞍

配合这部超级游戏机的当然是一款超级手柄,任天堂64最引人注目的也就是它的奇特手柄，这个象武侠小说中大侠们飞身上房用的飞爪似的东西可以说集结了目前所有手柄的精华,功能极为强大。

初看外形，可能会觉得手柄过于庞大与沉重，但实际拿在手上后完全不会有这种担忧，因为手柄的大小恰到好处,其“三叉”的设计怎么拿都很顺手,手柄看上去质感十足,但一点也不感到沉重,总之手感极佳。

3D摇杆出现

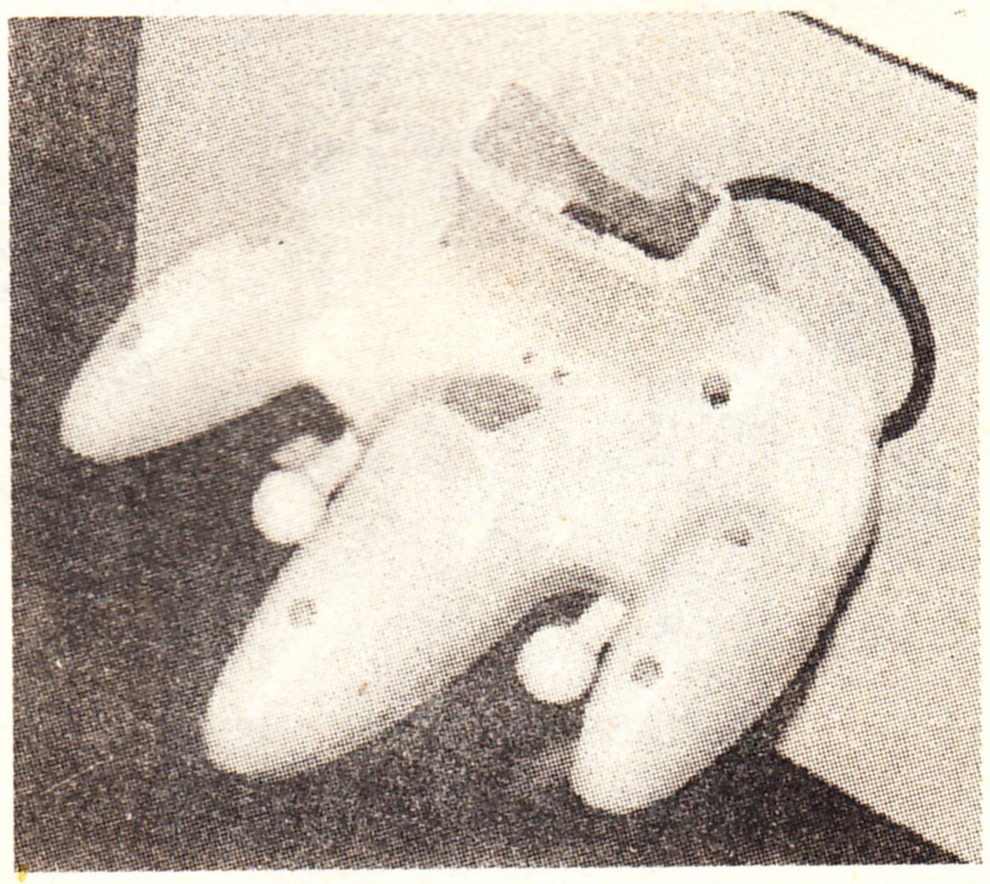
手柄上方两侧仍然有L、R两键，手柄左方是玩家用惯了的任天堂十字键，而在手柄中间红色开始键的下方是一个独特的小3D摇杆，它和普通方向摇杆最大的不同在于它是按模拟方式设计,可以感受细微的运动,这样它就可以使控制的角色并不只是简单的前后左右运动，而是强力推动它时角色运动就快，而轻轻的推它时角色运动就慢，于是角色就能做微妙的运动，可以达到类似鼠标和电脑用飞行摇杆的功能，如在赛车游戏中可用它细微控制方向和加减速度，这是一般的方向键甚至街机摇杆都无法比拟的全新设计!

手柄的右方有蓝色的A键和绿色的B键，而C键是由四个黄色按键组成，也有上下左右之分，它可配合3D摇杆在方向移动的同时进行视角变更，或在足球节目中用3D摇杆控制其中一个球员，而用四个方向的C键控制所有球员的走位配合(如全体攻击、全体防卫)。

隐藏在手柄下方的是……

在手柄的下方内侧有一个被称为Z发射键的按钮。它正好处在手持中间把手用拇指使用3D摇杆时食指的位置，可在3D射击游戏中发挥巨大的威力。

另外在手柄里侧有一个接驳记忆卡的插槽，一块小巧的记忆卡可存储



▲在手柄背面可看见记忆卡插槽和Z发射键



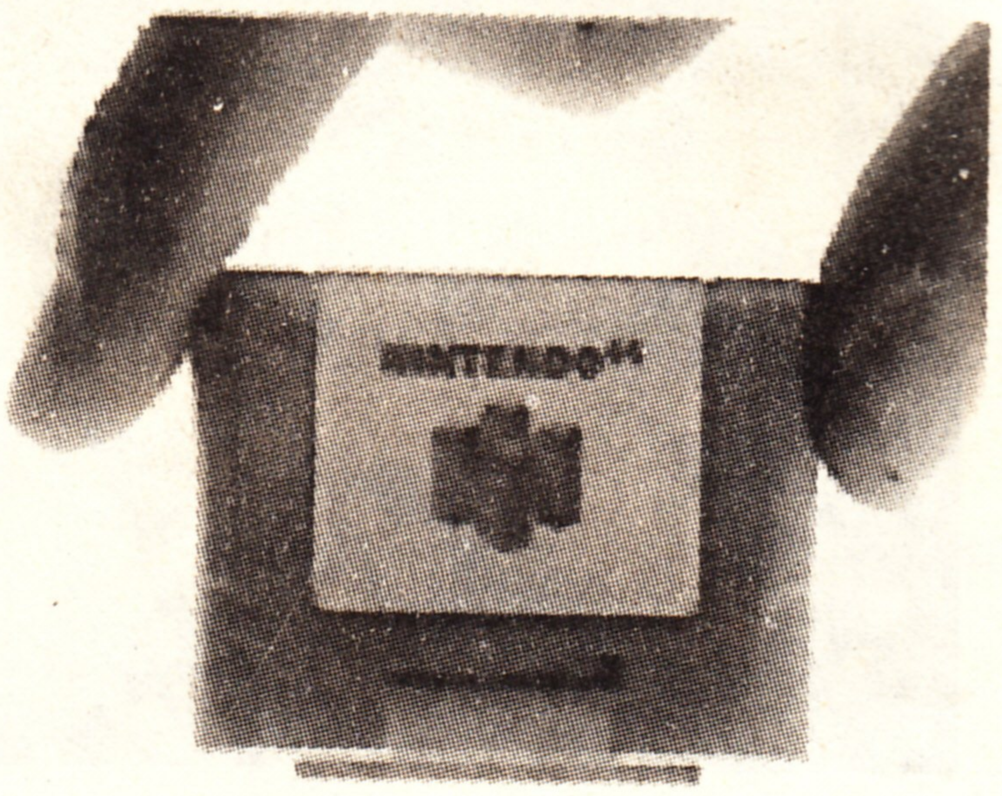
游戏进度资料、手柄设定资料，由于记忆卡是插在手柄上，所以即使多达四人或更多人玩，也可以记录每个手柄上每位玩者的资料，并方便携带之与朋友们交换资料。

例如玩对战游戏时，可以记录每一个手柄上的作战资料，这样便可以有助于分析对手的作战技巧，例如你可以记录朋友在对战比赛中的出招习惯，分析他的弱点，然后挑战他；或在赛车游戏中把你调校的最好的赛车记录下来，以便日后携带记忆卡出战，将对手远远抛在后面。这个记忆卡多少模仿了 PS 插在手柄接口上的记忆卡的设计方法，不过似乎能提供更多不断扩展用途和游戏乐趣。

三种特殊手持方法

1. **拿着最左和最右的把手**，这是传统的任天堂手柄握法，感觉上和超任手柄差不多，不过因为右边有六个按键，玩起格斗游戏来更加方便了。

2. **拿着中间和右边的持方法**，可



▲这就是神奇的记忆卡



NINTENDO 64 手柄手持方法

▲三种手持方法能适应各种游戏

以完全利用3D摇杆和各个按键，适合于玩3D游戏如立体动作、格斗、赛车等游戏，有点街机和NEO·GEO手柄的感觉。

3. **拿着中间和左边的把手**，可以用右手来控制3D摇杆，这种方向键加方向摇杆的用法，似乎在VB上曾经用到过。

现在，手柄“三叉”的优越性你应该相当明白了吧，真是了不起的发明。

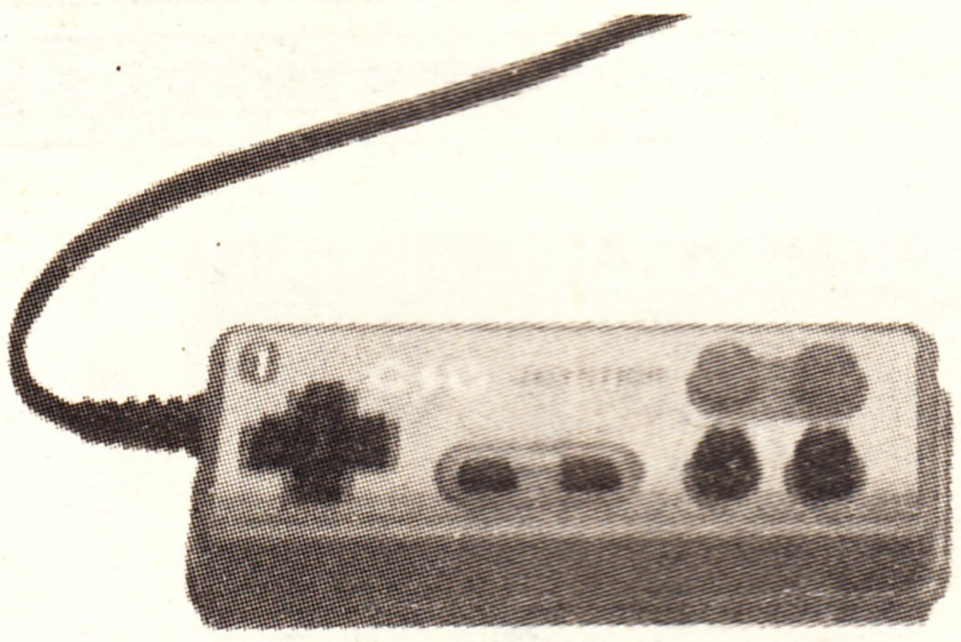
总结！操纵器进化史



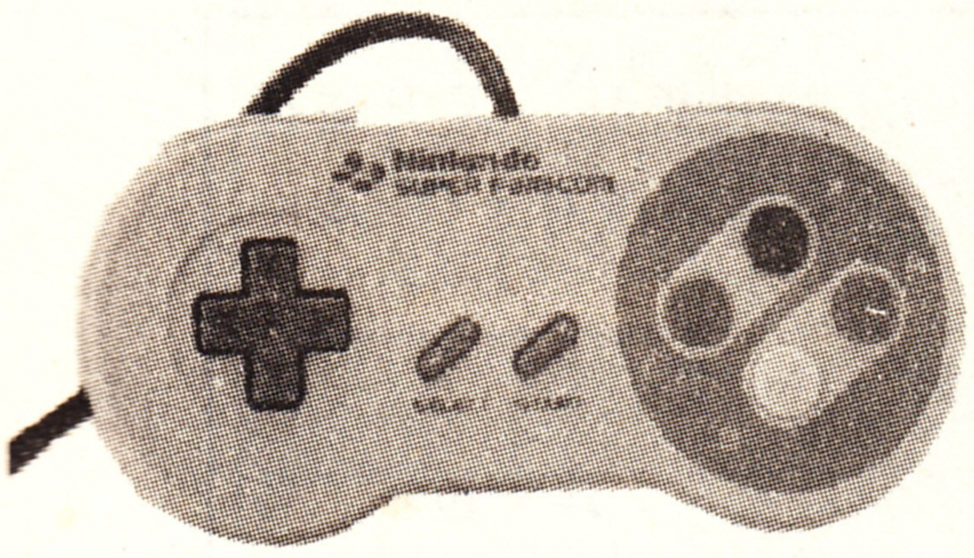
▲街机摇杆经久不衰，有它独特的魅力和劲道



▲NEO·GEO机皇的拇指摇杆特点在于灵活的方向键



▲任天堂八位机：家用机的经典手柄，整整培育了一代玩家



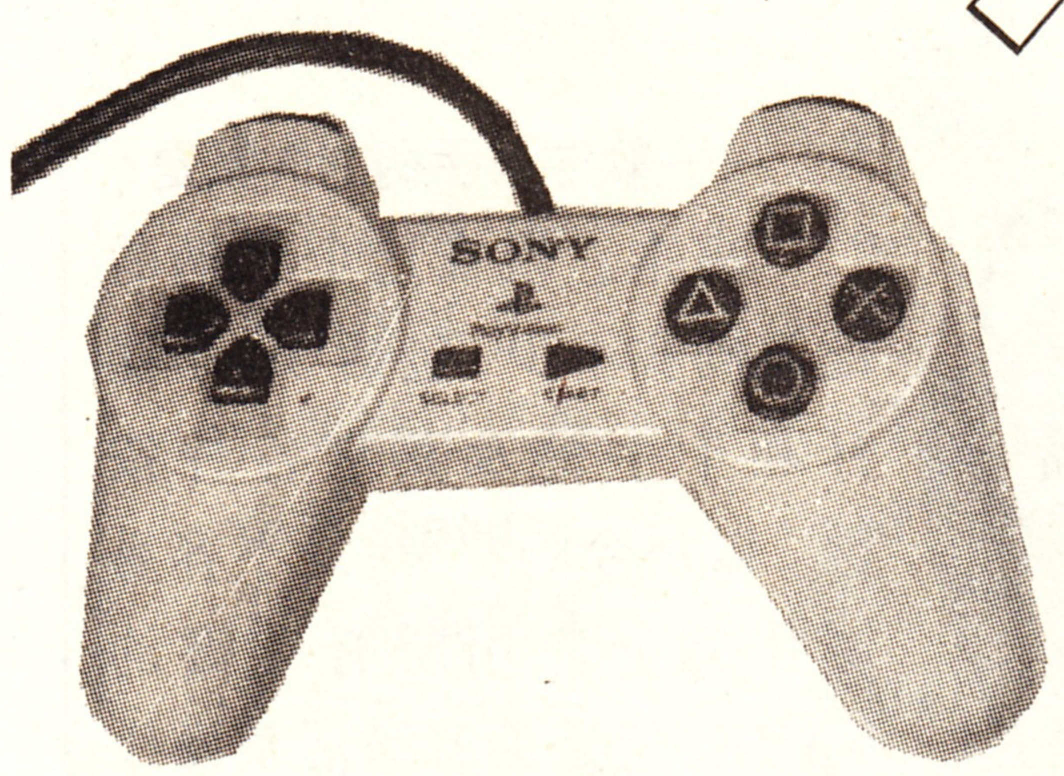
▲超任：革命性的LR键，成为新型手柄的典范



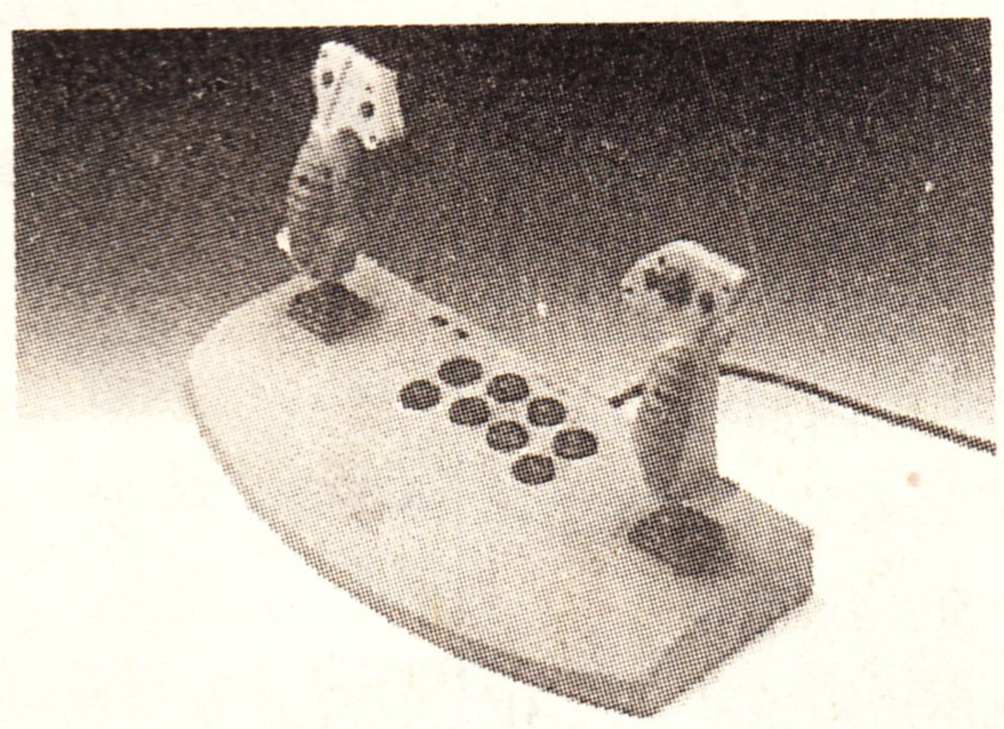
▲结合了所有操纵器优点的任天堂64手柄是否会是终极武器？



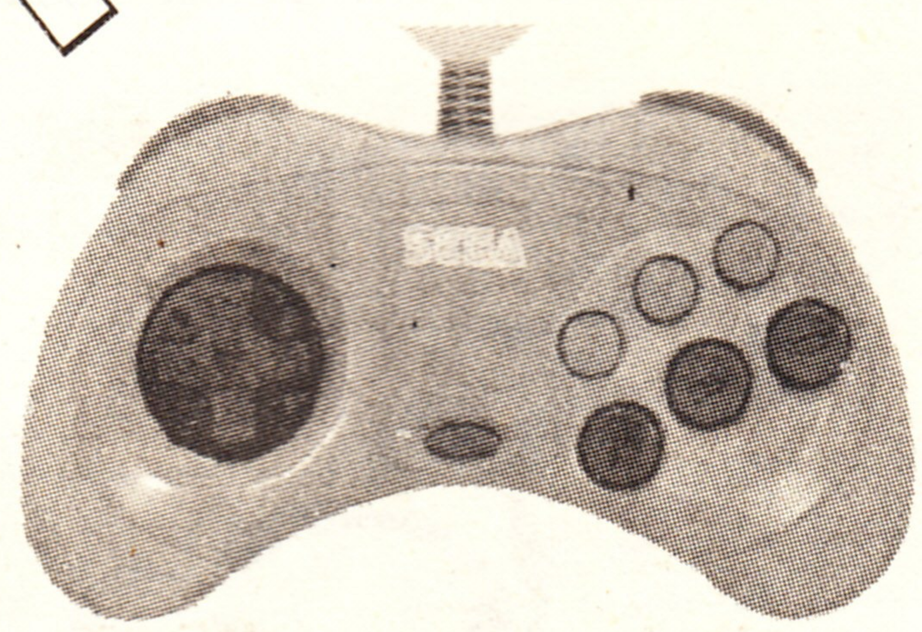
▲任天堂VB：两边都有方向键的设计，左右完全对称前卫的设计



▲索尼PS：出现供双手握持的把手，并且十字键是分离的，适合于输入秘技，但玩起格斗游戏来呢？



▲可精细操作的飞行摇杆，是用模拟方式设计，适用于“飞行”游戏



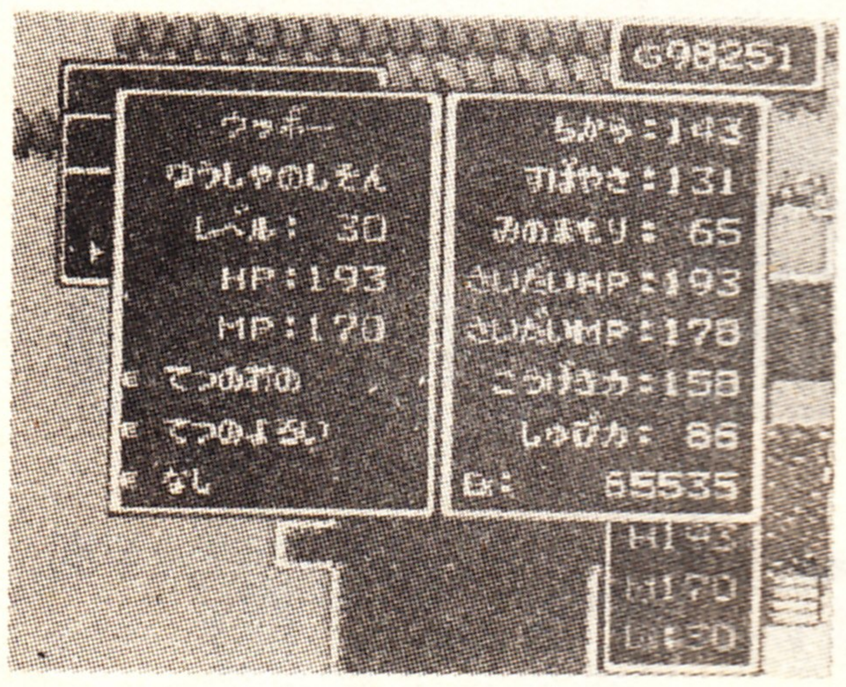
▲世嘉土星：适用于对战游戏的中庸手柄，也吸收了许多手柄的优点，但没有什么创新



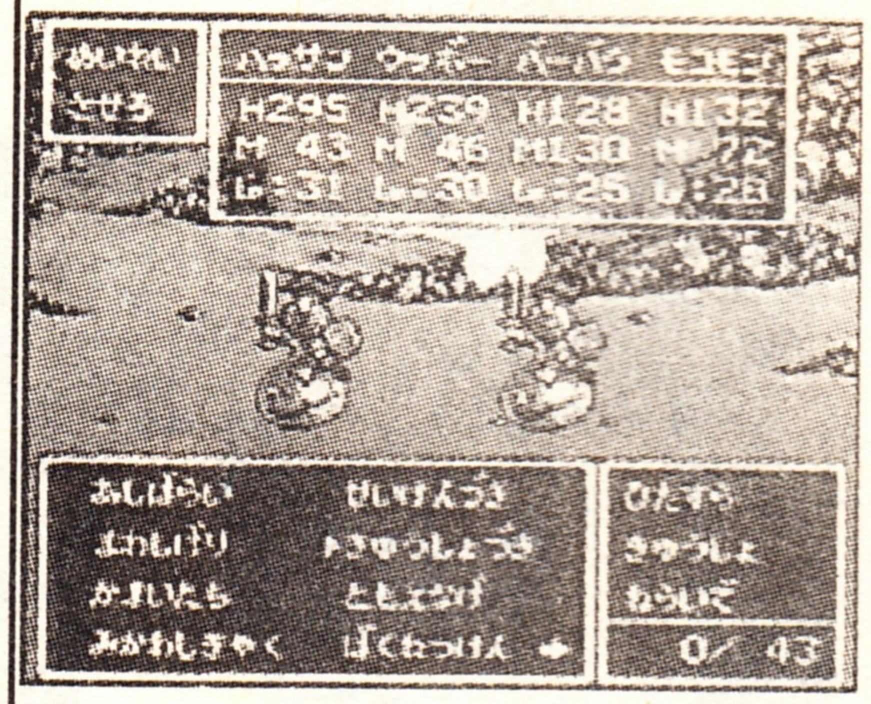
新消息 快节奏 短文字
欲知 GAME 天下事
请看——

海外采风

怀念的名作在超任卫星系统复活!



▲用最短时间爆机必须有很高 LV 才行。



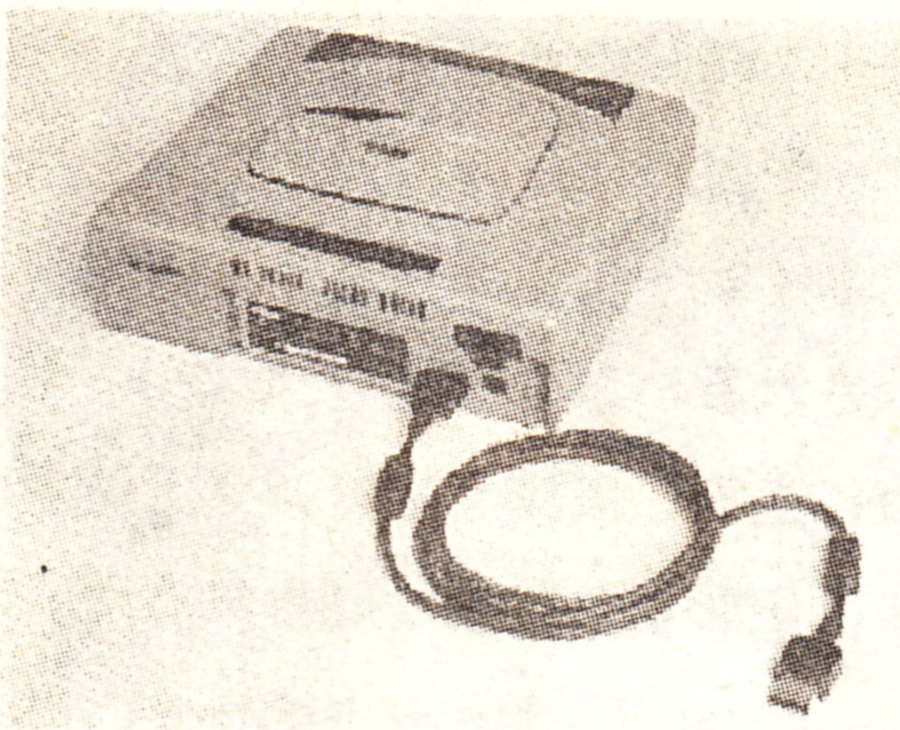
▲DQ 永远都是此种模式。

2 月 4 日起，在超任卫星通讯系统上出现了一部令人怀念的作品，这就是以“勇者斗恶龙”系列的Ⅰ、Ⅱ两代为兰本特别制作的“BS 勇者斗恶龙Ⅰ”。

在国内玩家心目中，“DQ”也许没有其它的 RPG 那么奇幻多彩，但在日本，它的确是无可争议的最高作品，从各代发卖时传媒的反响与实际销量都可以看出来。因此，在卫星系统上出现这类怀旧的经典作品也是可以想像的。

BS 版“DQ Ⅰ”增加了对应卫星系统才能设置的段位认定系统，在“BSDQ”播放的一个小时内，所有在玩的人当中谁的进行速度最快，谁就能凭借得到的 PASS WORD 换取奖品。整个“BSDQ”共分 4 话放送。不知玩友们是否有兴趣呢?

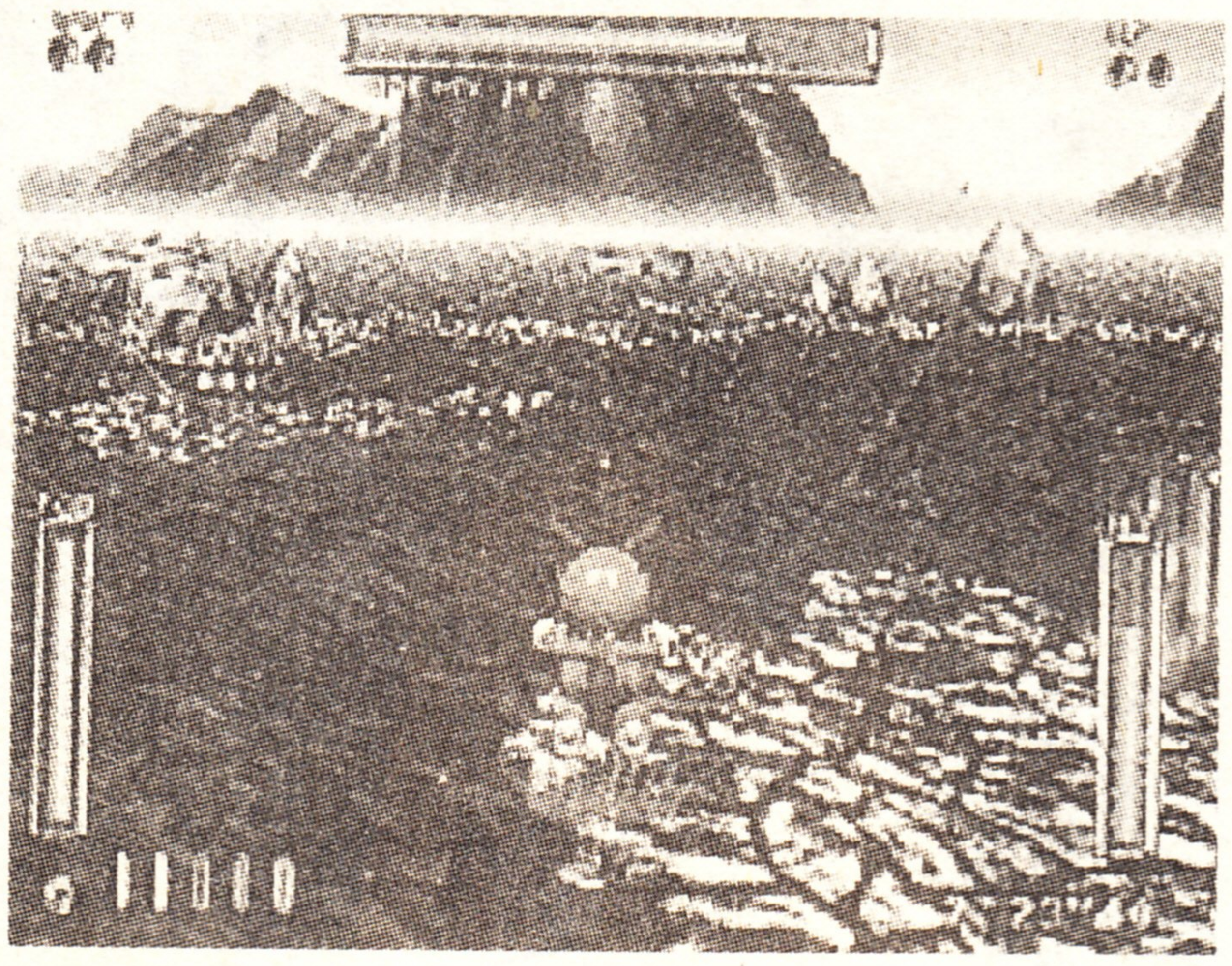
SATURN 专用通信对战线完成!



▲对战线是接在这个位置的。

继 PLAY STATION 之后，SATURN 也可以进行通信时战啦！在 2 月 23 日，第一个通信对战的 3D 类 SS 节目开始发卖，通信对战线是与该节目搭配发售的，若玩家要连同此线一起购买，只需在 CD 价格之外多付 500 日元即可。

第一部通信对战节目的名字是“GEBOCKERS”，是 3D 类型的射击游戏，基本上的感觉与 PS 的“机甲战士”有点相似。一起与好友对战吧!



◀似乎是竞速的 3D 节目。拥有土星的玩友，是否考虑与好友一起驰骋在这美丽的世界中呢?

宫本茂 谈 任天堂 64!!!

大众期待中的主机任天堂 64 的发售日一天天临近了，让我们听听任天堂情报开发课长宫本茂对于任 64 一些问题的回答。

——与本体同时发售的软件是?

宫本：会有 3 至 5 款与主机同日发卖，其中包括“马里奥 64”，总之不会令客户失望的。

——磁碟系统在制作游戏时使用的可能性?

宫本：对于多数节目，进度等文件的存储是十分重要的，而且要考虑记忆文件的交换等问题。我们开发时是考虑过，任 64 最终会走向磁盘驱动器及主机同时设置的形态。那么不用说，当然也会设计要用到卡带及磁碟系统的 GAME。

——软件与手柄的关系是?



▲手柄与游戏的关系十分密切

宫本：现在这个手柄的键钮确实不少，包括 3D 小摇杆和十字键及其它各种按键。以现今的状况，是不容易制作充分应用所有按键的 GAME，但是会有简洁及操作自如的游戏出现的。

那么，在 4 月，这台笼罩重重面纱的次世代究极 (?) 主机就要登场了，让我们一起等待吧。在今后的各期中，将根据得到的情报随时为大家报道。不久的将来，我们将看到完整真实地出现在眼前的任 64。

3月份新作发售表

（各项分别为游戏标题、厂商及类型）

SFC

☆DOOM	IMAGINEER	STG
鲛龙	HUDSON	RPG
☆超级马里奥 RPG	任天堂	RPG
最快速传说	BPS	RAC
垂钓甲子园	KING RECORD	SPG
☆迷宫幻想曲	HUDSON	RPG
忍者乱太郎	文明脑	ACT
GT 赛车	IMAGINEER	RAC
牧场物语	PACK IN VIDEO	SLG
☆实况棒球 3	KONAMI	SPG
☆魔装机神	BANPRESTO	SLG
围棋道场	ASK 讲谈社	TAB
MASK 假面	东宝	ACT
银河战国群雄传	ANGEL	SLG
☆圣兽之牙	LIGHT STAFF	RPG
☆火炎之纹章·光之遗产	任天堂	SLG
☆龙珠 Z 超武斗列传	BANDAI	ACT
☆机动战士 Z 高达	BANDAI	STG
☆新机动战记高达 W	BANDAI	ACT

SS

VR 战士 CG(影丸)	SEGA	ETC
VR 战士 CG(杰夫里)	SEGA	ETC
☆空想科学世界	HUDSON	RPG
泰坦之战	BMG	SLG
垂钓甲子园	KING RECORD	SPG
☆亚鲁巴冒险外传	SUN SOFT	RPG
☆FIFA 足球'96	VICTOR	SPG
X 战记	ACCLAIM	STG
NFL 足球'96	ACCLAIM	SPG
龙争虎斗 Ⅱ	ACCLAIM	ACT
☆新世纪风暴	SEGA	未定
☆翼龙出击	SEGA	STG
大战略资料集	SEGA	ETC
☆格斗之王'95	SNK	ACT
庆应游击队	VICTOR	RPG
☆龙之力量	SEGA	SLG

PS

☆卒业 R	BANDAI	SLG
出世麻雀	KING RECORD	TAB
☆ROAD RUSH	E.A	RAC
☆J 联盟足球'96	E.A	SPG
☆太阁立志传	KOEI	SLG
☆世界实况足球	KONAMI	SPG
围棋	ASCII	TAB
☆铁拳 2	NAMCO	ACT
美少女战士 S	ANGEL	ACT
马赫 GO!GO	TOMY	STG
☆诺瓦风暴	VICTOR	STG
☆天使之翼 J	BANDAI	SLG
大战略	OZ CLUB	SLG
☆东京 SHADOW	TAITO	AVG
宇宙斗士	SUN SOFT	ACT
明星足球	NAXAT	SPG
明星高尔夫	NAXAT	SPG

3DO

☆V 足球	TECMO	SPG
实况摔角	NATSUME	SPG
Defcon5	M.SOFT	AVG
☆街头霸王 Ⅱ MOVIE	CAPCOM	ETC
△未来水世界	INTER PLAY	未定
☆鬼马小精灵	INTER PLAY	未定

NGO

☆神凰拳	SARUAS	ACT
☆超铁龙神	SARUAS	STG
△真说侍魂·武士道烈传	SNK	RPG

GB

口袋妖怪	任天堂	ACT
△热斗格斗之王	TAKARA	ACT

GG

△VR 战士卡通	SEGA	ETC

注"☆"为推荐作品，"△"为发售日可能变更

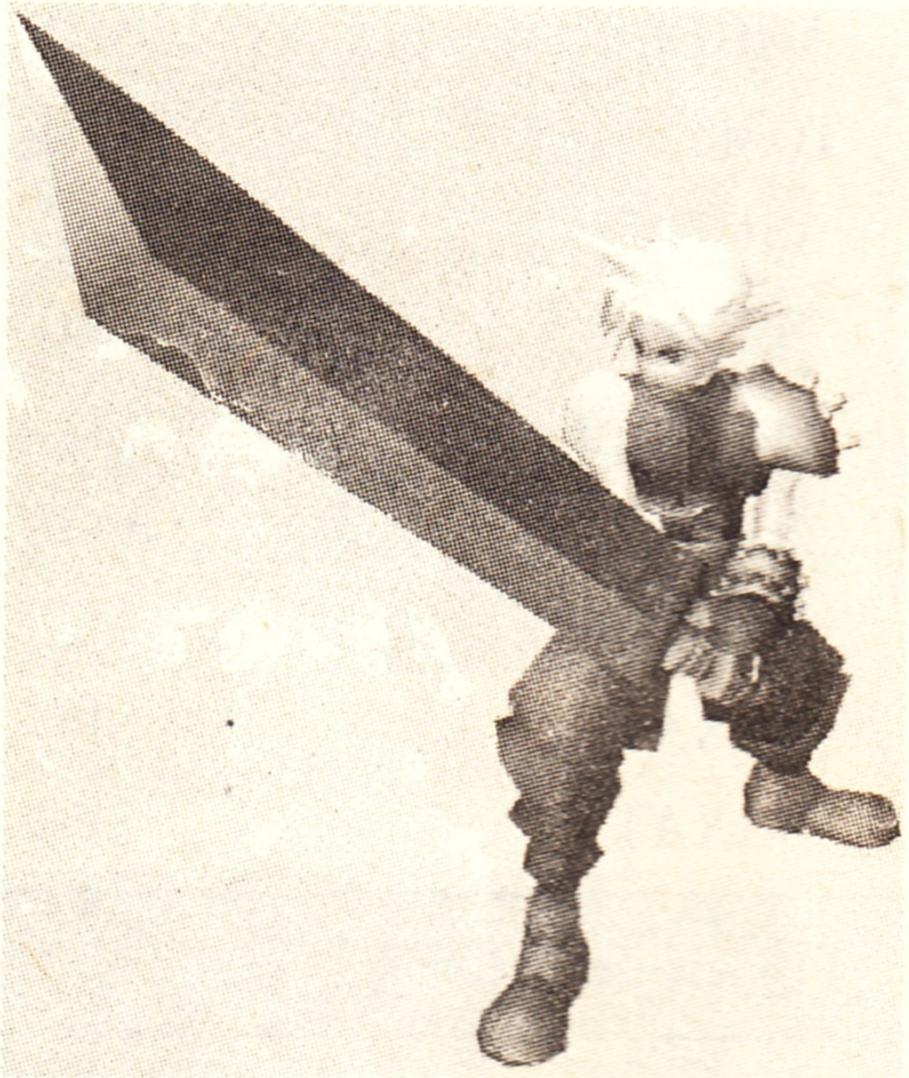
责任编辑：KING

史克威尔参入 PS?!

令人震撼的最新消息

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

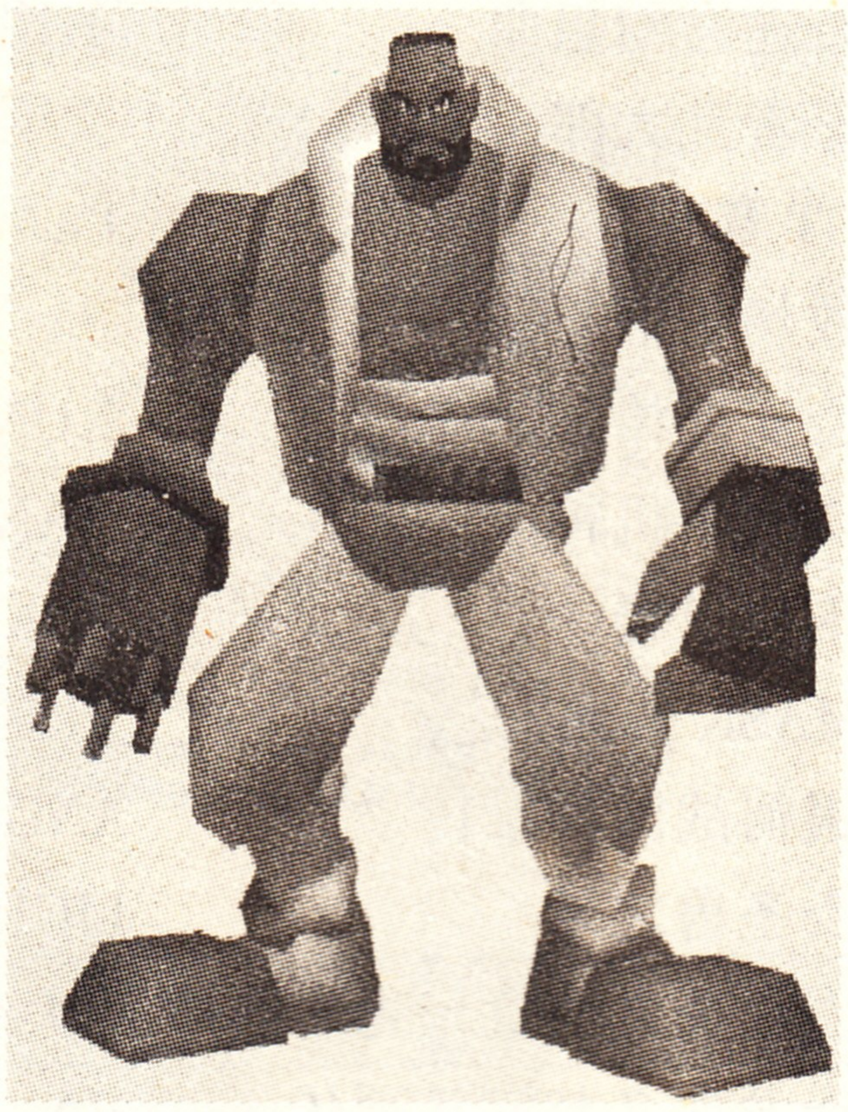
F·F 第七作公开!!



◀了不起的迫力、了不起的臂力



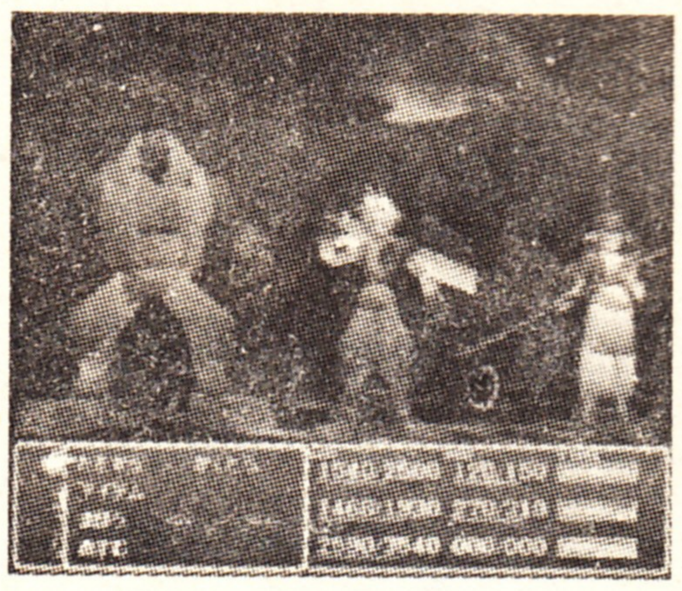
◀与过去的 FF 角色相比身形十分修长但脸仍是Q版



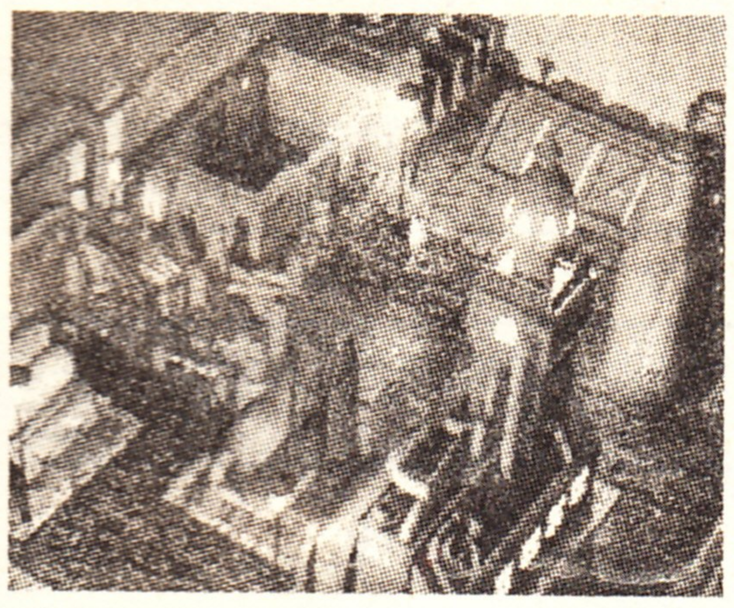
◀右腕装备可怕武器的巨汉

在情人节之际，在 INTERNET 上出现了一条惊人的新闻—SQUARE 的超经典名作 FINAL FANTASY 系列的第七作，将于今年底在索尼的 PS 主机上推出！本期临时辟出一个页码，将目前入手的图片和信息为读者们作一特报。PS 版 FF Ⅶ将以 2 枚组 CD 的形式发售，从图片中可以看到，其气氛及世界设定仍沿袭系列一贯的风格，而在战斗的视角及地图等方面则以全新的面貌出台。基本的感觉与早些时候的"FF Ⅵ CG 特辑"相近。在目前公布的资料中可以看到的主角有三位：手持吓人的大剑的主人公克郎多、女主角阿莉丝及巨汉巴瑞特。若以 FF 的常识，应当还会有其他角色登场，这只是三位 NEW HEROES。本刊将随时刊登关于 FF Ⅶ的最新消息，请读者密切注意!!!

HERE COMES A NEW FANTASY!!!



▲三位一体的强大的阵容



▲采用尖端技术制作的移动画面



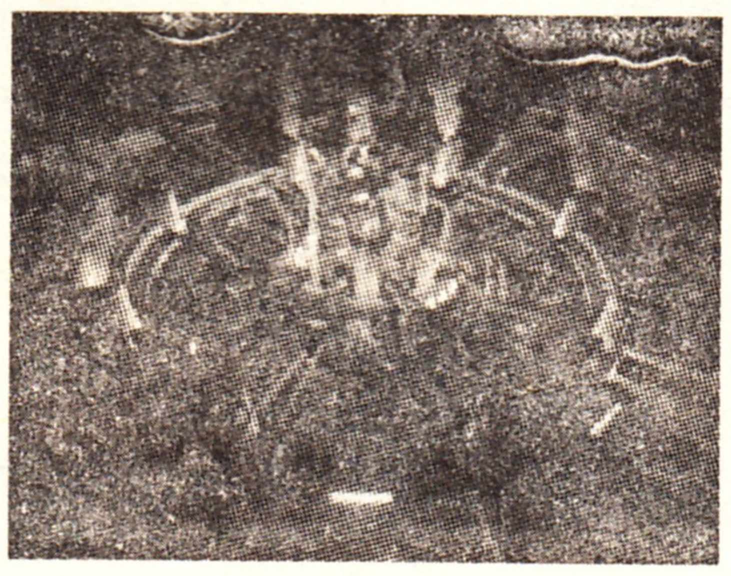
▲这种视角让人感觉象《龙之战士Ⅱ》



▲似曾相识的镜头，我来到了恐怖的古堡



▲改变了表现方式的传统 FF 型山洞



▲精致的地图画面



▲迫近的视角如同《VR 战士》的 REPLAY 镜头



▲似乎只能组成三人的队伍



SNK 新战略
~PS 将出现 SNK 软件

◀今后在PS上也能玩到这样的GAME了吗?对!

继世嘉SATURN之后,SNK近日宣布,将在索尼的PLAY STATION上制作其软件。

这批软件将于96年春以后在PS登场,目前已公布的有《'95格斗之王》、《侍魂—斩红郎无双剑》及《REAL BOUT饿狼传说》3款。

与此同时,SNK也公布了将在PS上制作3D节目的计划。3D格斗还是3D射击节目还不知道,但总之是令人期待的。

热门软件发售大战!午夜零点是吉祥数字吗?

热门的软件必然有上佳的销路,但对于日本的发售商而言,不做一些促销的措施是不太可能的,而近期的许多软件更是采用了“零点发卖”的战术来作宣传。

首先是著名的个人电脑软件“WINDOWS'95”在秋叶原的首次贩卖定于午夜零点开始;然后在12月1日,著名的3D格斗游戏代表作《VR战士2》SS版也不甘示弱地于当日凌晨开始发售。午夜的秋叶原街头排起了约600人的长龙等着购买。而次日早晨池袋的“BIG CAMERA”门前也现了300余人的队伍,当然也是为了《VR2》而来的。

与此针锋相对,超级任天堂软件《勇者斗恶龙VI》在12月9日也进行零时发卖,地点是新宿的“SOF MAP”店。《DQ》系列每次发售必然会出现等待购买者的长龙,这回自然也不例外,当时便有400余人的队伍出现在寒夜中。到了清早,池袋的“BIG CAMERA”门前顾客已多达近千人!长队由本店一直排到附近的公园里。两家店当天共销出10000盘以上的《DQVI》。



▲象日本这样的发达国家,购物排队是非常罕见的,但当新的机种和软件发售时,就会如此。GAME就有这么大的魅力!

NEO·GEO 新型 CD 机登场



◀“Z”!究极的CD?读盘再也不用那么长时间了!



▶这是“Z”的开机画面,比原先的更直观。



▼与老式机的大小比较。

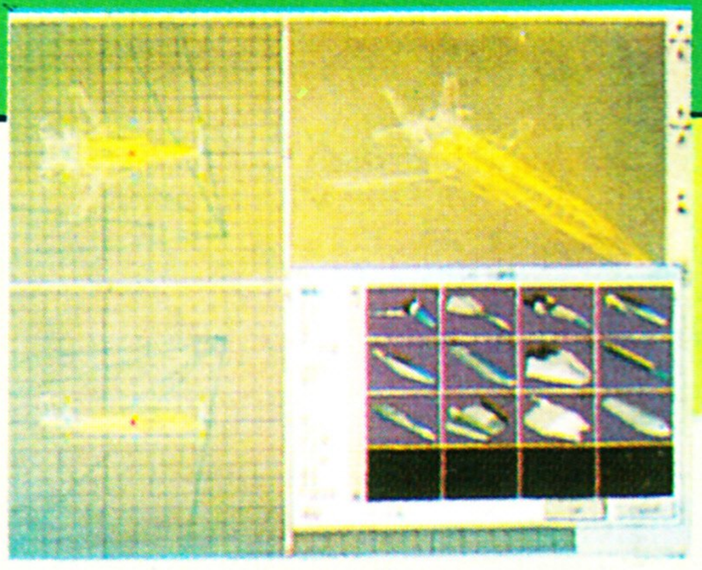
SNK的新型NEO·GEO—CD开始发售了,它的名字叫做NEO·GEO—CDZ。

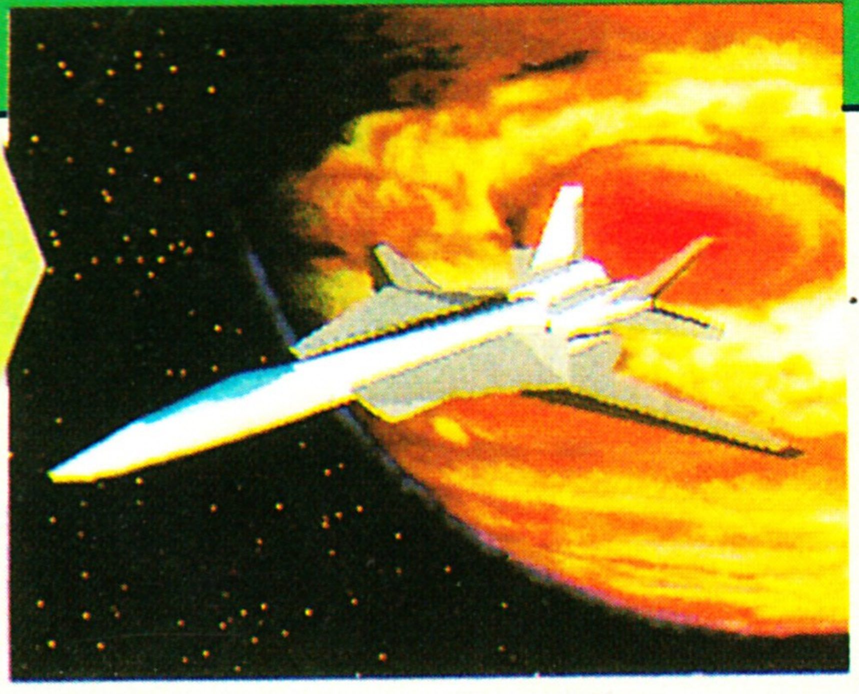
“Z”的外型和颜色都让人想起SATURN,尺寸上也比老式的CD要小一号。在机能方面,最大的改进点在于采用了倍速的CD—ROM,并加入了新型的外部扩张端子,相信SNK的用意是让它与次世代机对抗。不过真能如愿吗?

NEC 电脑产品展及 PC—FX

在95年末,于幕张召开了名为“NEC电脑产品展'95”的盛会,本次已是第15届。

在本届展示会上公布了可以使NEC的32位主机“PC—FX”运行PC—98软件的外设“PC—FXGA”。定价为46000日元(约合人民币4000元),该装制可以对应专用的工具软件供用户自制PC—FX的软件。





▲FXGA的能力是很强的哟!

CAPCOM 加盟 M2 系统！





▲借助 M2 的性能可以不断地推出佳作。

松下电器的 64 位机“M2 SYSTEM”，公布以来受到各界注目。现在 CAPCOM 也正式宣布将在 M2 上制作格斗 GAME！

“M2 SYSTEM”在计划中，是可以使用街机基板的系统，目前松下与 CAPCOM 正在研讨开发与“M2”兼容的基板问题。

在 CAPCOM 的制作与 M2 的技术力结合时，会出现更有水准的软件吗？

软件制作界的祭典 AMD Award 授奖式



95 年 12 月在新宿的“PARK TOWER”中心召开了第 1 届“AMD Award”，这是由业界内软件制作人联盟（AMD）召开的授奖式。主要内容是将一年中发售及发表的优秀作品进行评价和奖励。参加的制作社及企业多达百家。

奖项共有 7 种。其中有两部游戏软件获得了大奖。分别是《D 之食卓》和《VR 战士 2》，前者为最佳情节奖，后者为最佳美术奖。





▲业界的祭典，日本业者的节日，我们国内何时才能有这样的盛会呢？

◀两部不朽的作品，相信都会有更精彩的续作推出。本文截稿时，已有消息称《D 之食卓 2》正在制作，《V・R 战士 3》也将于不久推出。

“美洲虎”的 CD 主机发售



▼CD 机是与主机连接的。



闻名已久的美国雅达利 64 位主机“JAGUAR”，终于推出了 CD 机，它是接续主机本体来使用的，定价 149.95 美元（约合 15000 日元）。

虽然它是 64 位的主机，但性能似乎并不很强大，游戏也不多，也许是因为较早推出的原因吧。美国的高档游戏机共有两种：“美洲虎”和“AMEGA 32”，但前者比后者更接近玩家，因为后者主要用于家庭教育。两种美国主机国内都很少能够看到，不知何时才能在国内普及开来。

在次世代竞争中的任天堂打出了出人意料的牌

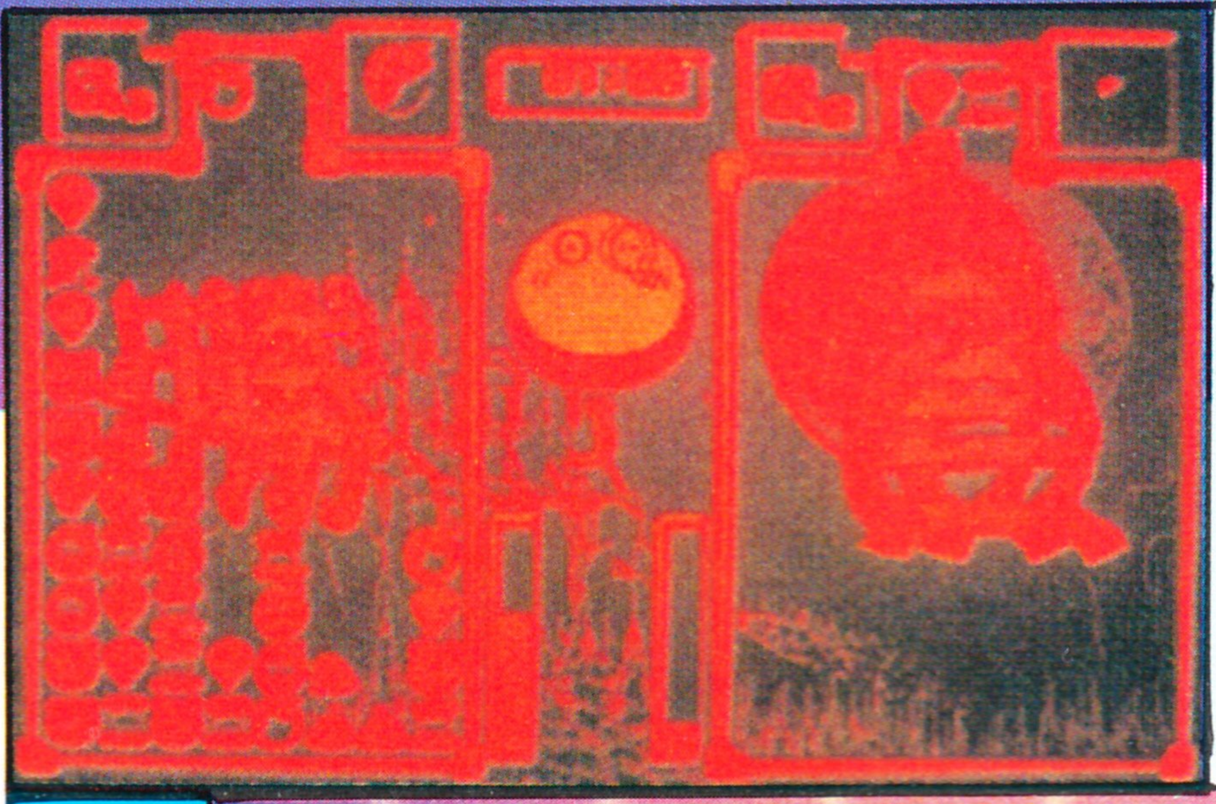
—— V·R BOY！



▲这就是VB的实体图，主机及手柄的造型经过精心的设计，尤其适合玩3D类的游戏，相信会很顺手吧！

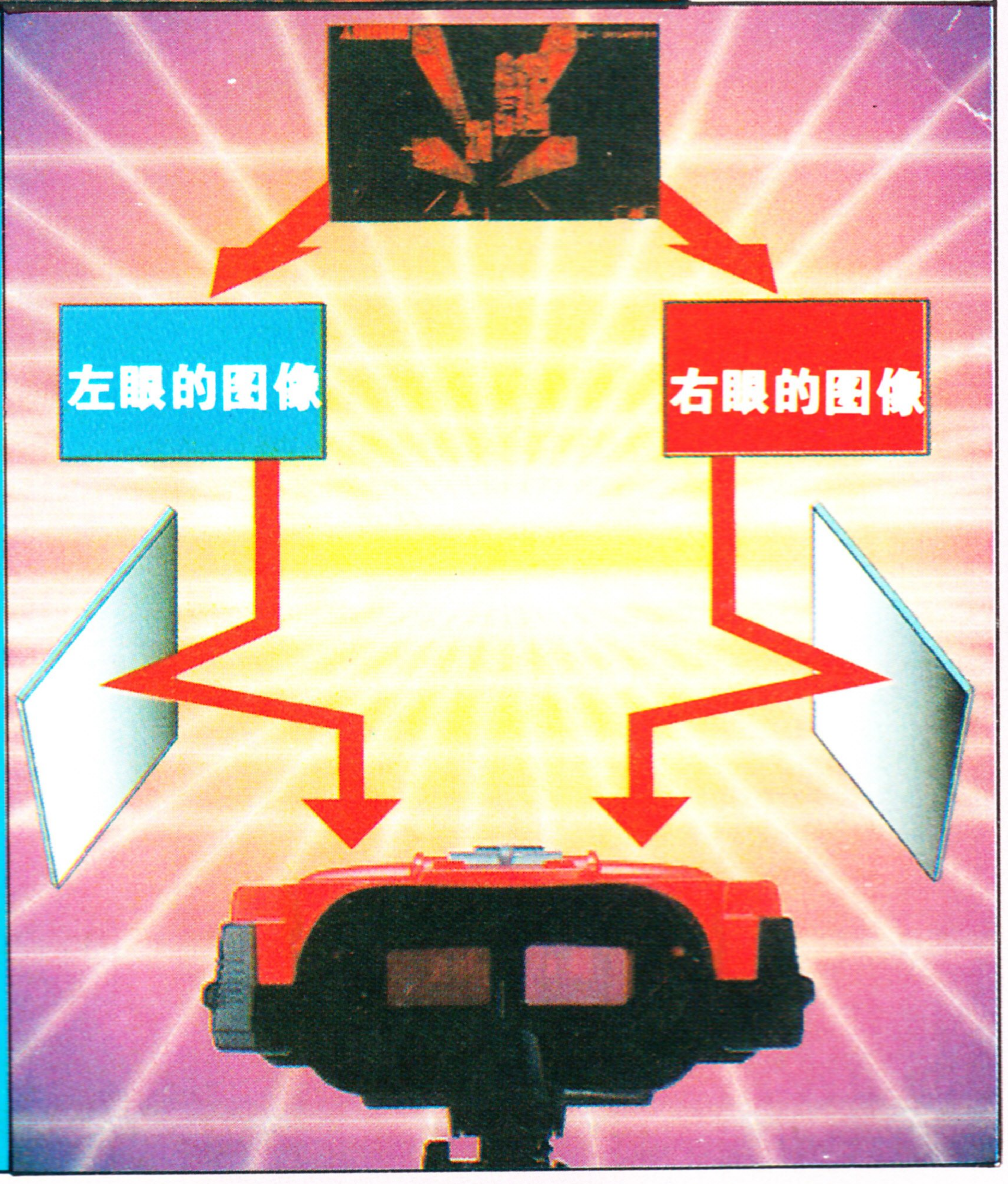
自94年底日本各大游戏机生产商纷纷推出了高性能的32位游戏机，而任天堂却似乎稳坐钓鱼台，不动声色。直到95年7月21日才匆匆推出了自己的32位游戏机——VIRTUAL BOY(简称VB)。

VB不同于其他游戏机，它不需要使用电视来作监视器，它自带监视器。玩者玩VB时看到的是完全立体的画面，可以感觉到非常逼真的3D立体空间。然而，看着它那红红的画面，没有实际体验过那种感觉的人会掏出15000日元来把它带回家吗？让我们听听一位日本从事空间表现的美院教师——片桐赖继是怎么说的：V·R BOY可以表现各种各样的立体图像，可以让人对其产生很大的兴趣。如果这类游戏机继续发展的话，那么除了游戏之外也许还可以做许多事情，比如说它的信号不用眼睛看，而直接作用于视觉神经，即使你闭上眼睛也可以有3D空间的感觉。看VB的画面，即使是很远的东西，也可以产生好象拿在手里的真实感，一切都可以用它那特别的双视镜做出来。另外，人们的世界观及自我存在的价值观等也可以依赖自己视觉来实现。VB也许会给人洗脑吧！(笑)事实上，我一定会买一部VB的。(笑)



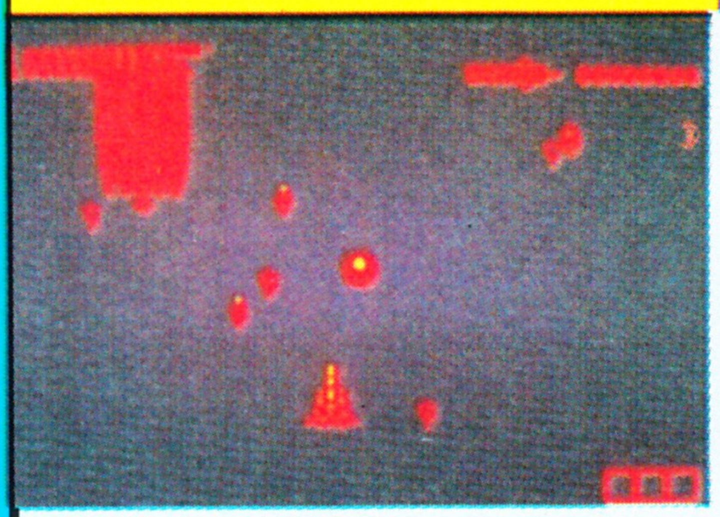
◀如果不通过目镜直接看屏幕的话，图像是双重的。通过将双重影像的叠加，玩者即可看到立体图像了。▼

VB是怎样产生立体图像的？



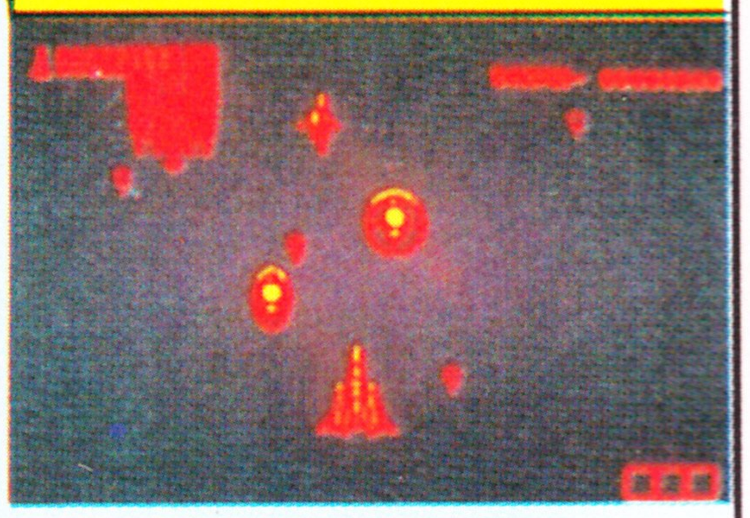
创造了全新的游戏感觉！

下線的情况



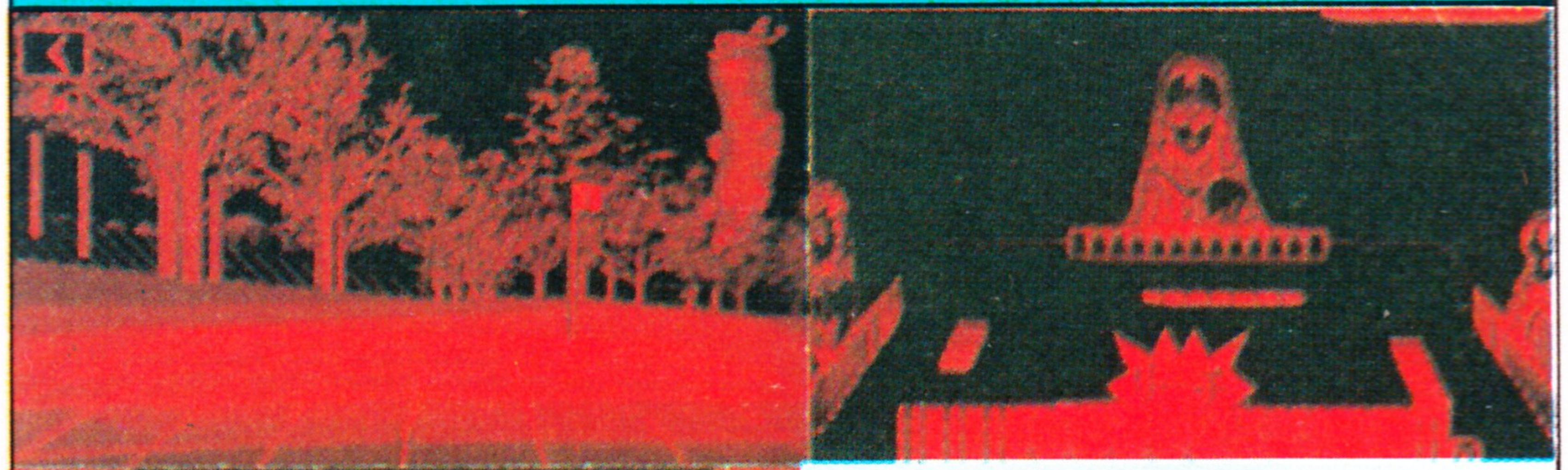
▲射击游戏的飞机可以在上下线的不同层面上躲避敌人的攻击。

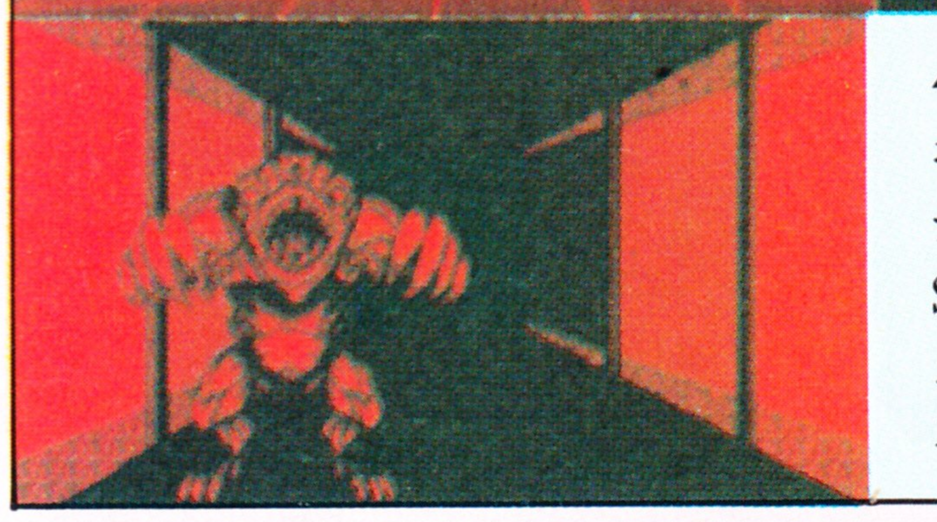
上線的情况



▲在三维空间内进行闪避，操作是否变得复杂？今后的游戏是否全都如此。

任何一种游戏都是立体的！

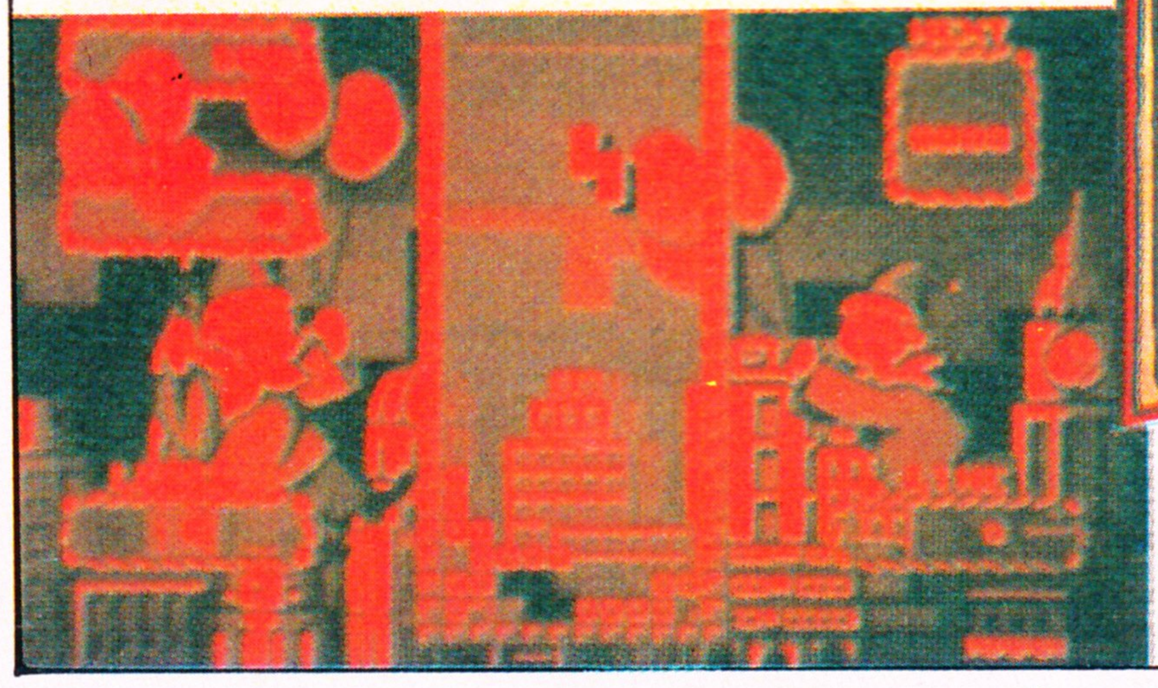


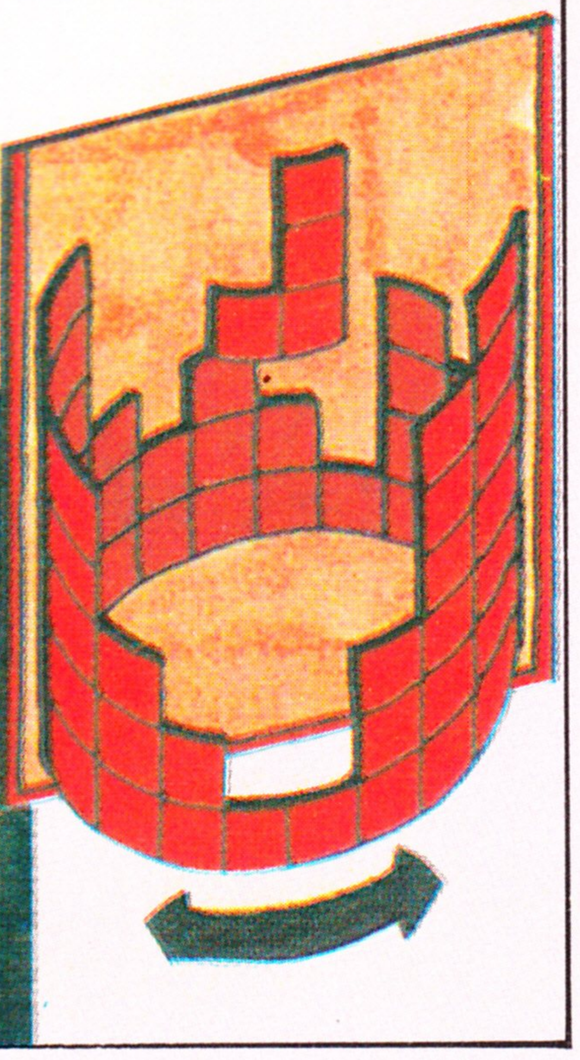


▲几乎任何一种类型的游戏均可以立体的形式表现出来，如果是彩色的话就更好了。SPG、TBG、3DRPG如果都用立体的形式表现的话，我们能否适应呢？

要建立新的游戏意识！

▶倍受人们喜爱的俄罗斯方块也变成了立体的，也许会有些不适应吧。游戏方式如图所示，是可以任意旋转的。虽然游戏是立体的，但是却很正统，只有七种基本的方块。





F-16 跃入A'can电玩世界

全国各大城市
百货商场有售

北京服务维修中心
Tel:(010)6182191
上海服务维修中心
Tel:(021)64312267

★ ★ ★ ★
轻松升级，
★ ★ ★ ★

玩家不必重新购买或丢弃原始的主
，就可以不费工夫地将A'can的功

图型加速器

1.图型处理功
· 背景层数
· 放大、缩小、旋转与水
· 同一画面中
· 纹理描绘与

2.系统功能
· 高速DSP（数值运算器
· 系统VRAM能力加

3.几何运算功
· 3D三角平
· 最高演算性能225万顶点

4.音效及语音
· 增加一组 2 Channel

COMBAT & FIGHTING



音速飞龙
设计：钜崴科技
类别：动作冒险

龙为了要报爷爷被人暗杀的一箭之仇，面对着邪恶势力踏上征战的旅程，游戏操作简单且容易上手，画面卷轴更是有如行云流水，加上地形错综复杂的各大舞台与令人心跳加速的限时挑战，构成此款功力非凡的大作。

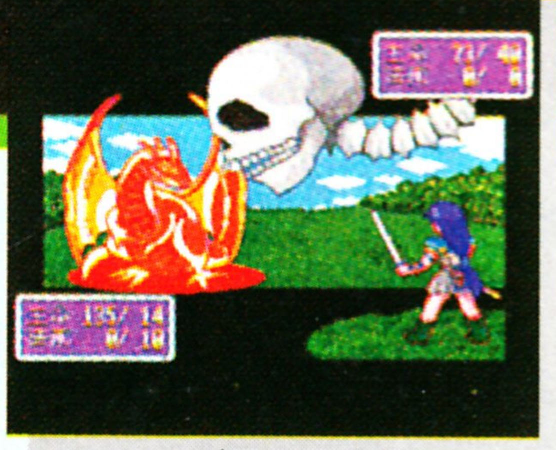
鸟笼院
设计：敦煌科技（恒茂）　　类别：格斗动作



话说不远也不近的古代中国，某处聚集着一群身怀绝技的高人，为了彼此武功高低而引发一场可笑的战斗，游戏人物采用可爱圆胖的卡通造型，背景的布置与画工更是搏君一笑，再加上各种夸张无比的必杀技招式，将会带给您完全不一样感受的格斗爆笑快感。



本土化·中文化



超级光明战史
设计：精讯资讯　　类别：战略角色扮演

在历经一场生死边缘的搏斗后，勇者用六颗神秘的宝珠将魔王封印起来，好景不长，一股可怕的邪恶势力，眼看着即将卷土重来……本游戏改进电脑版本的所有缺点，紧凑的剧情和耐玩度是玩家有目共睹的，千万不要轻易错过哟！

恐龙战记
设计：敦煌科技　　类别：战略模拟



古老神秘的东方原是人类与恐龙共存的和平世界，北方的恶神却施行暴政统治，使诃母大陆陷于一片阴影中……本游戏超现实主义和拟真的战场设定，所有的恐龙都可以自由地成长、进化与合体，是一款极为杰出的巨作。

★ ★ ★
永不褪色
★ ★ ★

机，只需添购这组终极震憾的界面
能提升到与大型电玩媲美的程度。

特点说明：

功能增强：
共达10层
晶球的特效功能加倍
分辨率高达640
阴影绘制

增强：
高达28MHz(14Mps)
倍至256K Bytes

功能增强：
面贴图器
（75万Polygon/区块）

功能增强：
的 ADPCM 语音功能

SUPER A'can

生产厂商
中颖电子（上海）有限公司
电话：021-64086220
传真：021-64701369
地址：上海市田林路132号
邮编：200233

3D GRAPHIC

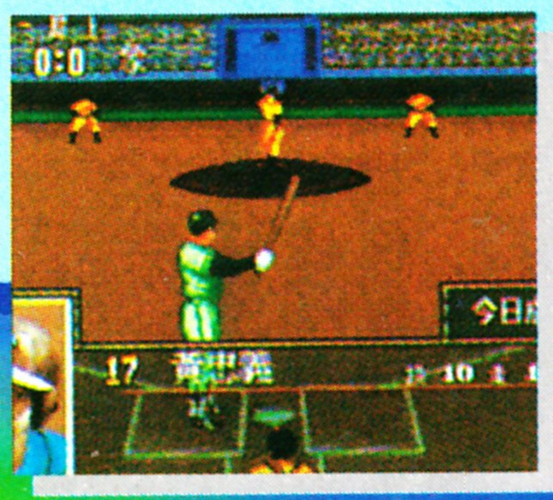


地心历险记
设计：台软科技
类别：立体迷宫角色扮演

未来的地球环境产生巨大变化，人类终于领悟与遭受到亲手种下的恶果，为了找寻最后生机，探险队伍深入神秘黑暗的地底当中，游戏采用拟真的3D立体显示画面，并且搭配毫无冷场的即时战斗与多线式剧情及结局，将会带给玩家无比的震憾与强烈的临场感。

中华职棒联盟1996年版
设计：全崴资讯　　类别：运动棒球

本款游戏提供三种完全不同的游戏模式，适时穿插生动活泼的语音，加入完全模拟职棒赛程与融入体力恢复的实际设定，使得游戏的魅力升到最高点，这是棒球迷们所热烈期待的游戏，让您深刻地体会到如临现场的热闹气氛。





本土化·中文化



叛星
设计：宏申科技　　类别：战略模拟

在遥远的太阳系中，一个叫达那的星球，正在发动对抗帝国的侵略行动，游戏剧情采用战略多线的方式，丰富的过场动画与图形视窗的操作界面选项，加上立体斜角六方格的地形移动和精心设计的机械人，使本款游戏趣味十足。

非洲探险
设计：熊猫软体　　类别：益智对战

十九世纪中叶掀起一股非洲探险热潮，慕名而来的六位名人谁才能成为最富有的人呢？改编自同名纸上游戏，您要运用策略不断地在内圈与外圈之间游走，一面累积资源一面打击对手，绝对是与好友同乐的最佳选择。



can

STREET FIGHTER ZERO™

街霸 ZERO

机种 ARC、SS、PS | 厂商 CAPCOM | 类型 ACT



以豪华绚丽的必杀技著称的《ZERO》终于出现在家用机上了，业界再度掀起“街霸”旋风……

家用机上有三种模式供您选择：街机模式、对战模式及特训模式，不论您是初学者还是对战高手都会感受到它的精彩。另外游戏的几种新系统想必您早已了解了吧！（详见本刊95年12月号之《格斗天书》及10号之《街霸飓风》。）

10名勇猛斗士为着各自不同的目的踏上征途，最终为消灭黑暗帝王——VEGA！3名隐藏角色更为游戏增添了神秘感……

您一定手痒了吧，Here We Go! FIGHT!!

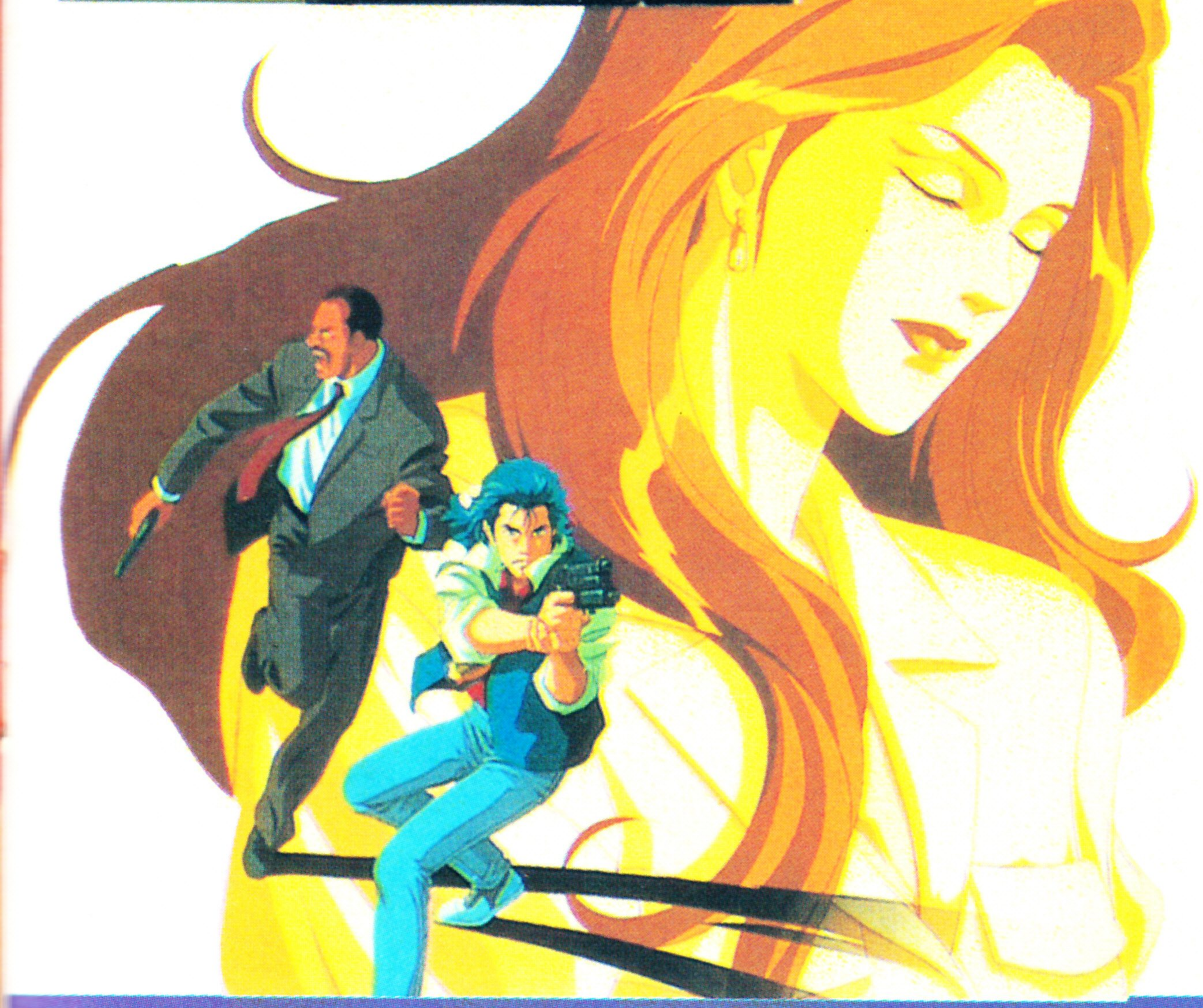
◀春丽之最高段必杀技“气功拳”。

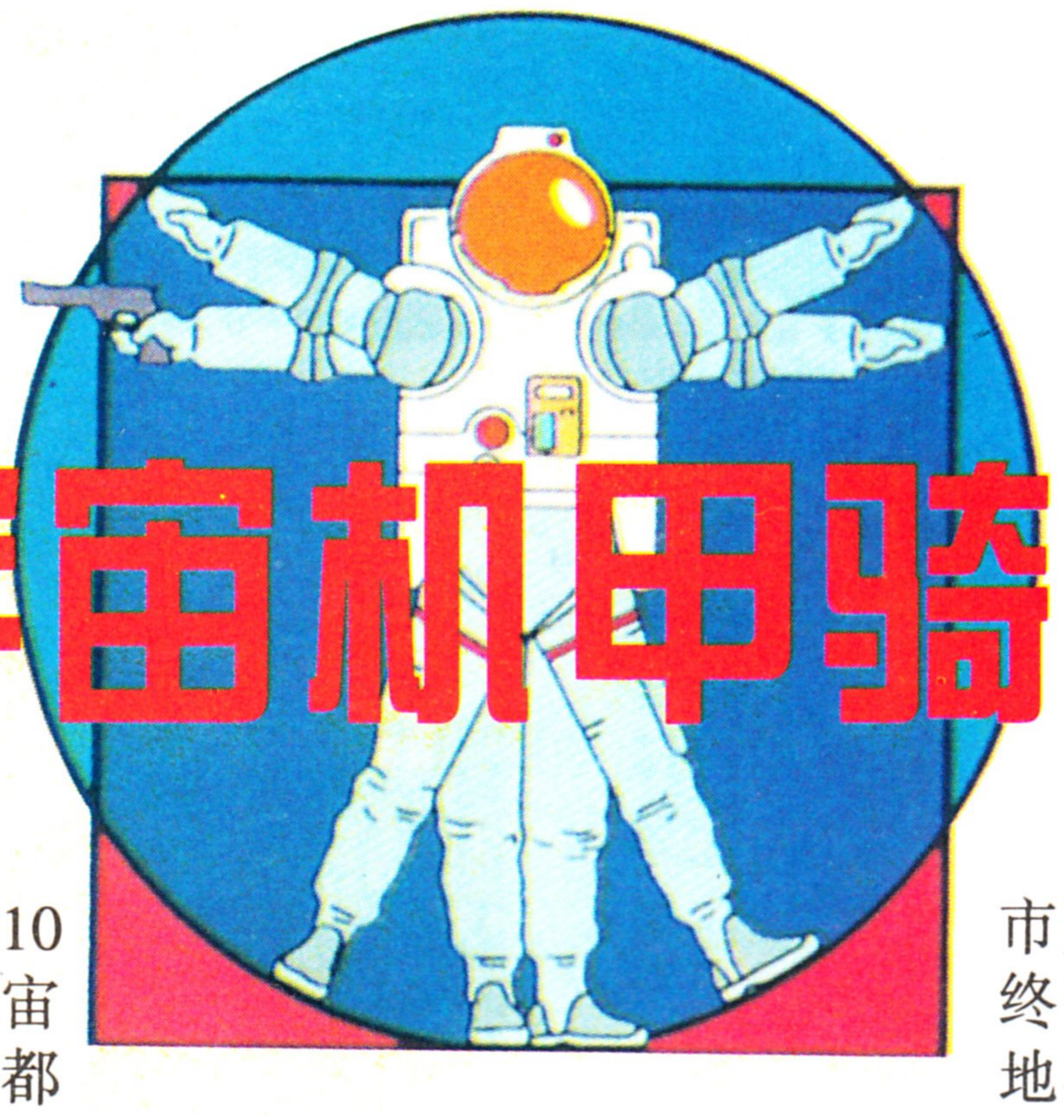


对手攻击时，SAGAT的反击技。▶

© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

3DO 类型 AVG CD-ROM
厂商 KONAMI



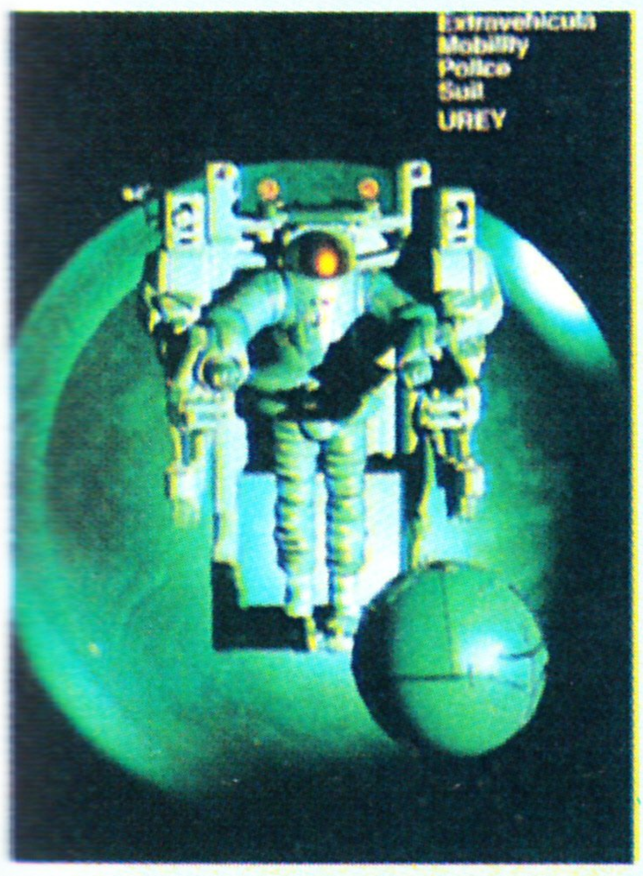


宇宙机甲骑警

公元 2010 年，漂浮在宇宙中的巨大人工都市建成，人类终于可以自由地在宇宙中穿梭了。数 10 万人移民至此，过着与地球同样的和平生活。但是人类始终不适应宇宙间的生活，各种疾患、障害频频不断……

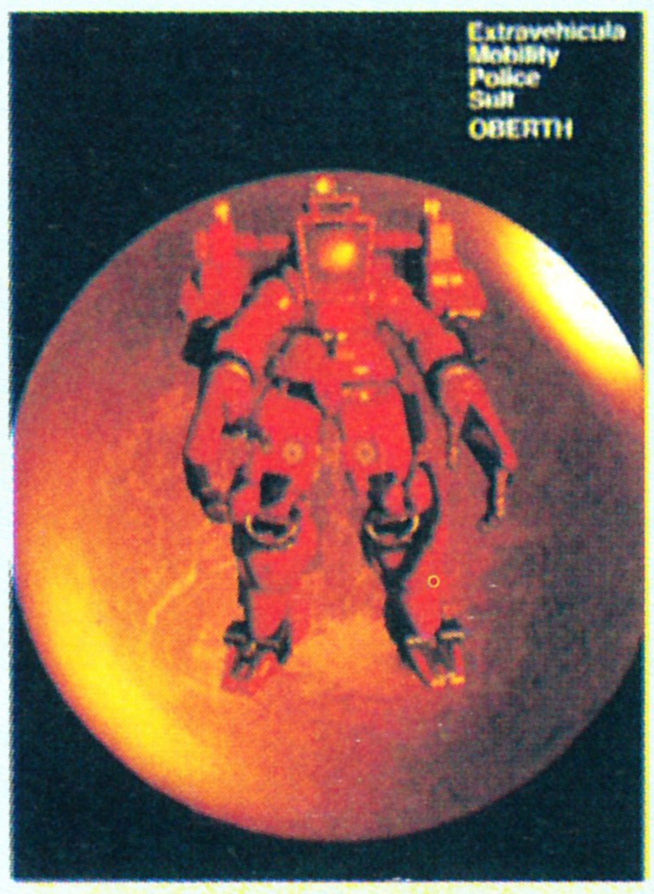
公元 2040 年，传说中的宇宙机甲骑警（PS 版名为“SNATCHER”），也就是本节目的主人公乔纳森·伊古拉姆与另 5 位战士开始了他们的冒险行动。由于许多不明情况的发生，战士们终日沉溺于酗酒和追忆往事，主人公失踪的妻子也莫明地出现了，这时故事的帷幕也徐徐揭开……

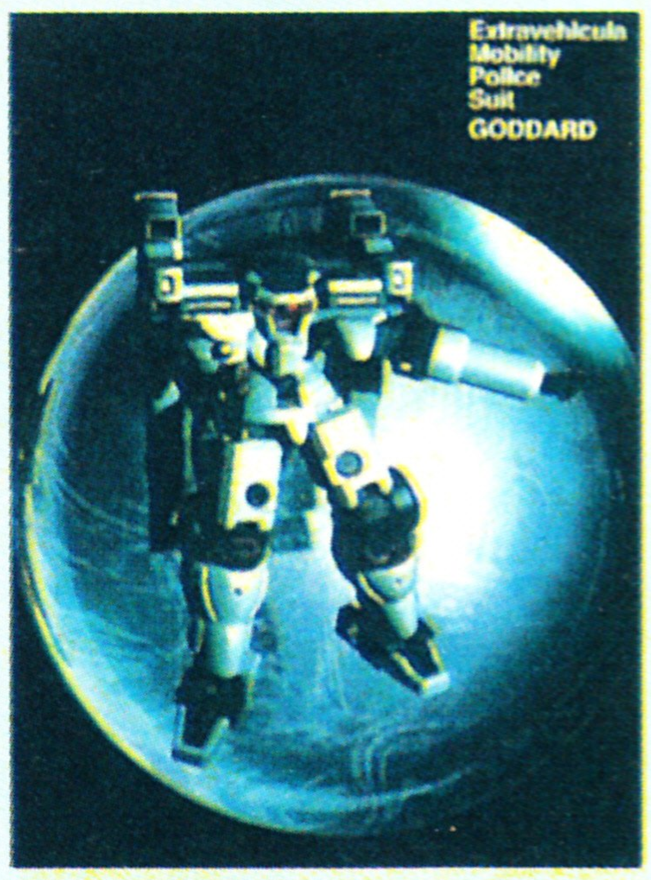
众多版本的力作，画面精美的冒险之旅！



▲旧式骑警，20 余年前的实验品。

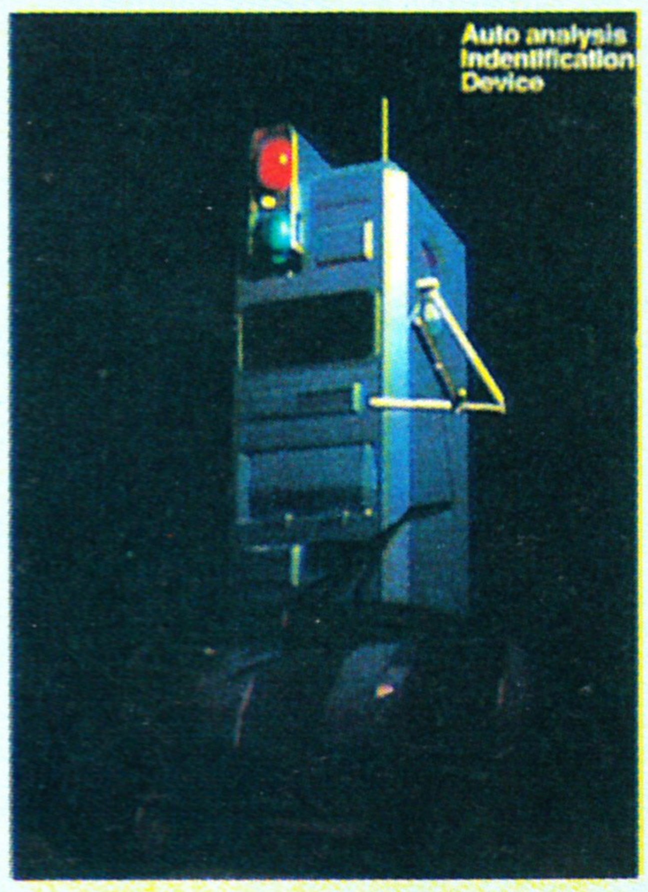
▼比起左方的“UREY”装甲更强化的“OBERTH”。





▲具有强化的高速机动性新型骑警“GODDARD”。

▼辅助骑警解析数据的机器人——DEVICE。





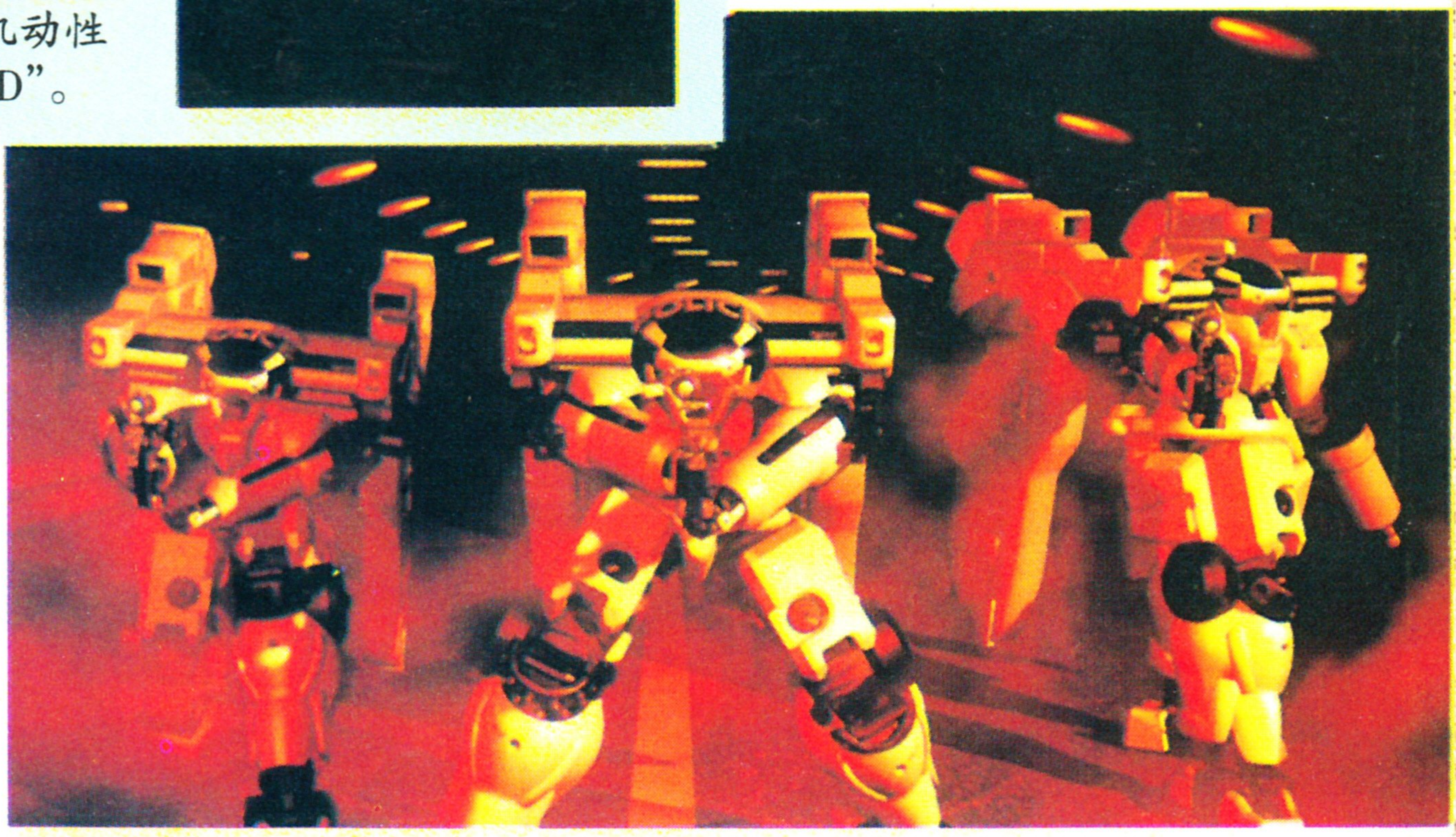
我是乔纳森！

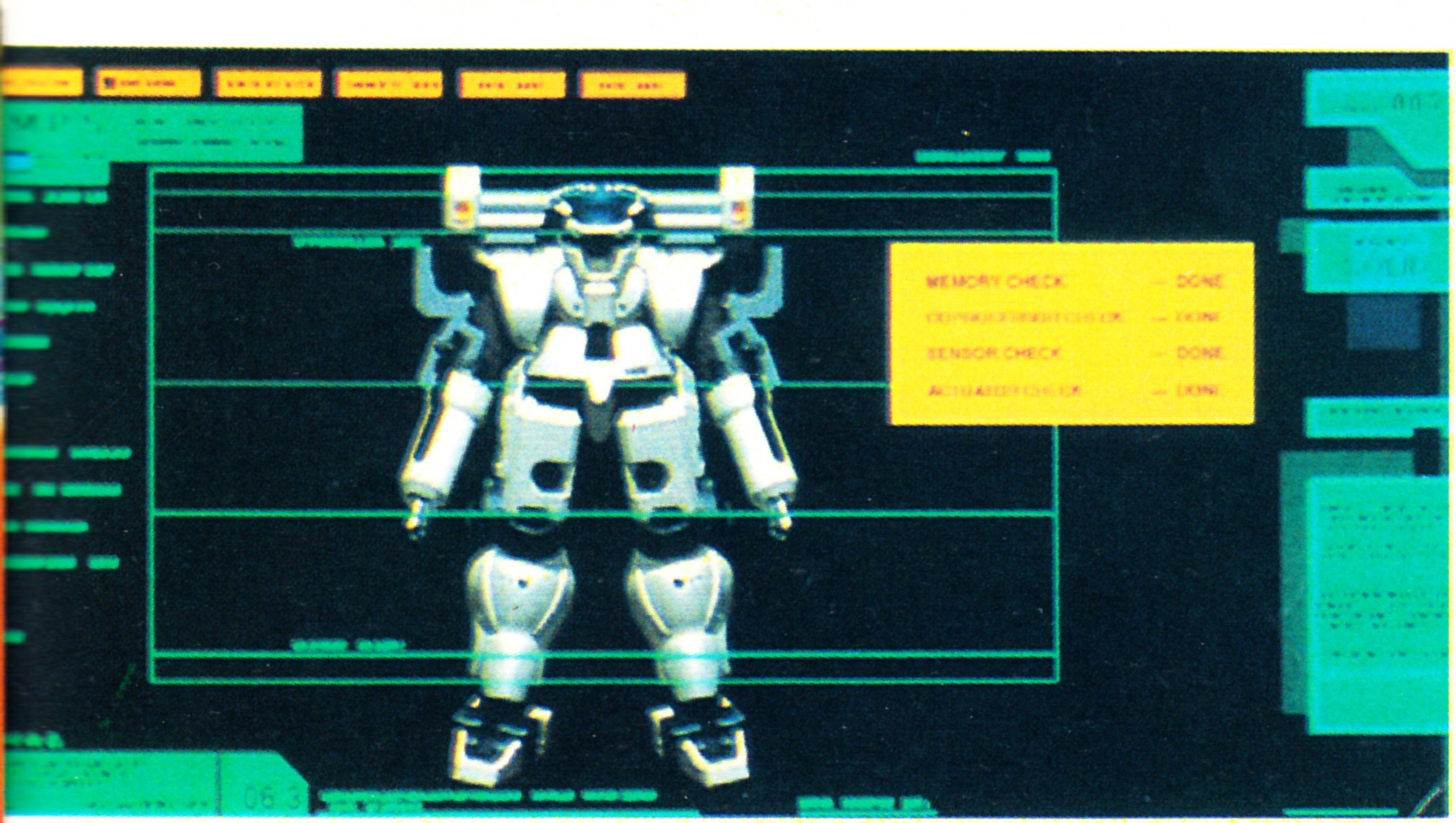
宇宙骑警



◀英雄救美？

▶乔纳森的敌手抑或是同盟军？





◀这就是最新一代骑警的资料分析，你能熟练地驾驭它吗？

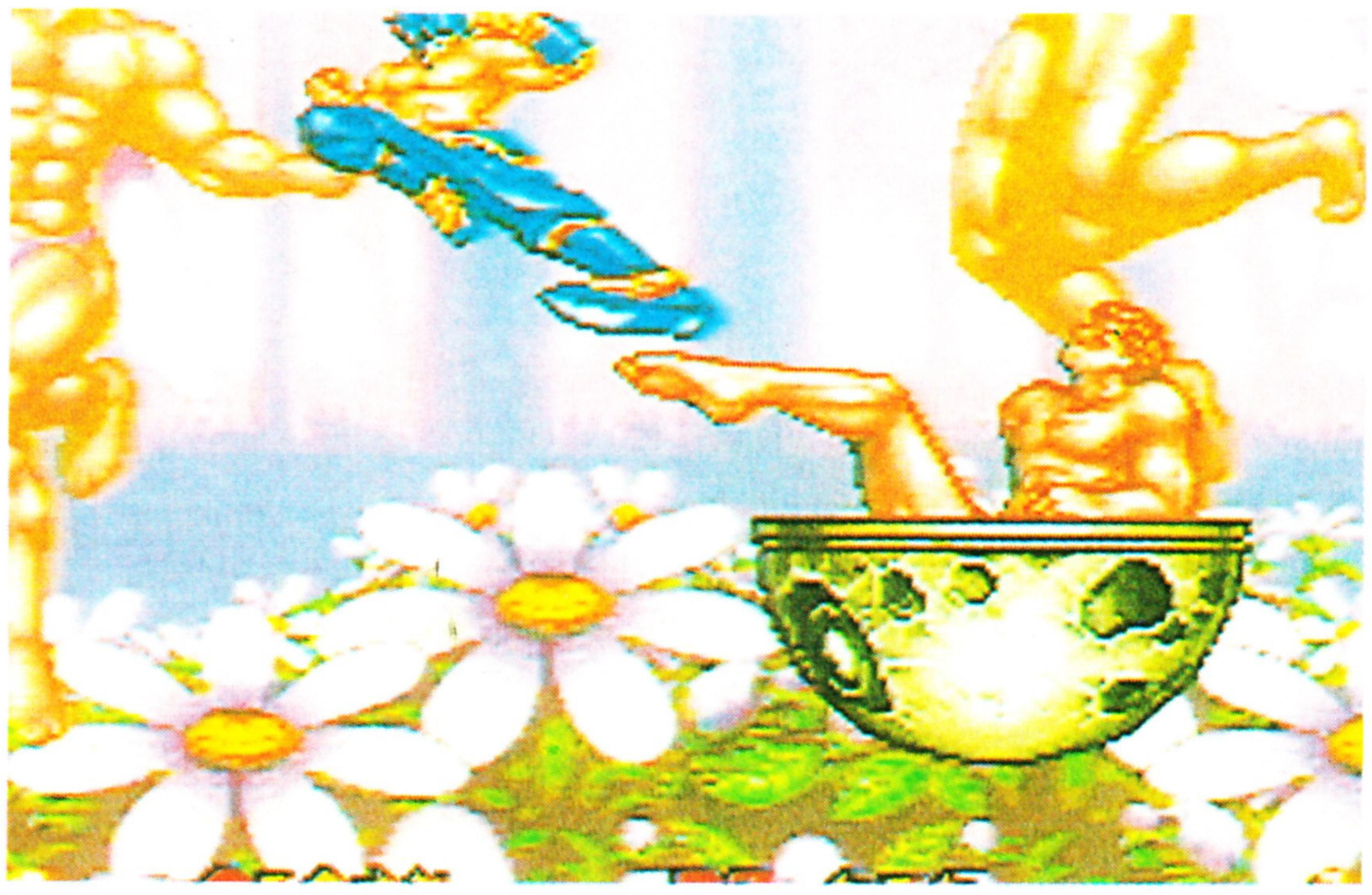


FIRE！

搞笑！史上最初的浮游对战游戏！！

▼被晒成褐色的肌肤在空中华丽的飞舞，感觉上与通常的格斗游戏全然不同。





▲浮在空中的对战相当有趣，但要注意攻击的方向。

超兄贵
——爆烈乱斗篇



在PC－E版中的超兄贵的2P在本作中也会登场，彪悍与美丽的鲜明对比。

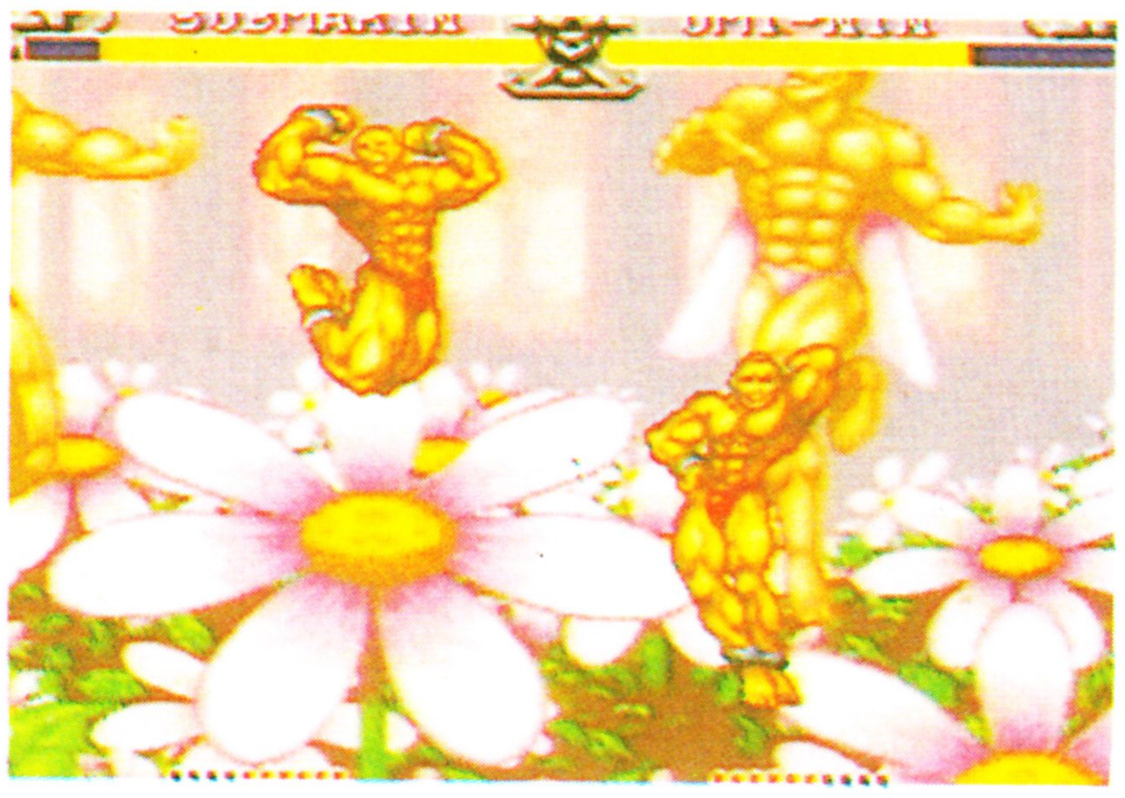
机种:SFC	厂商:NCS	类型:ACT	容量:16M

《超兄贵》是1992年在PC－E上带来震憾的肌肉派射击名作，令人晕头转向的装束及奇怪的护卫枪，这个突破性的作品在PC－E上作为名作（谜作）而出现，现在它的续篇也登场了。

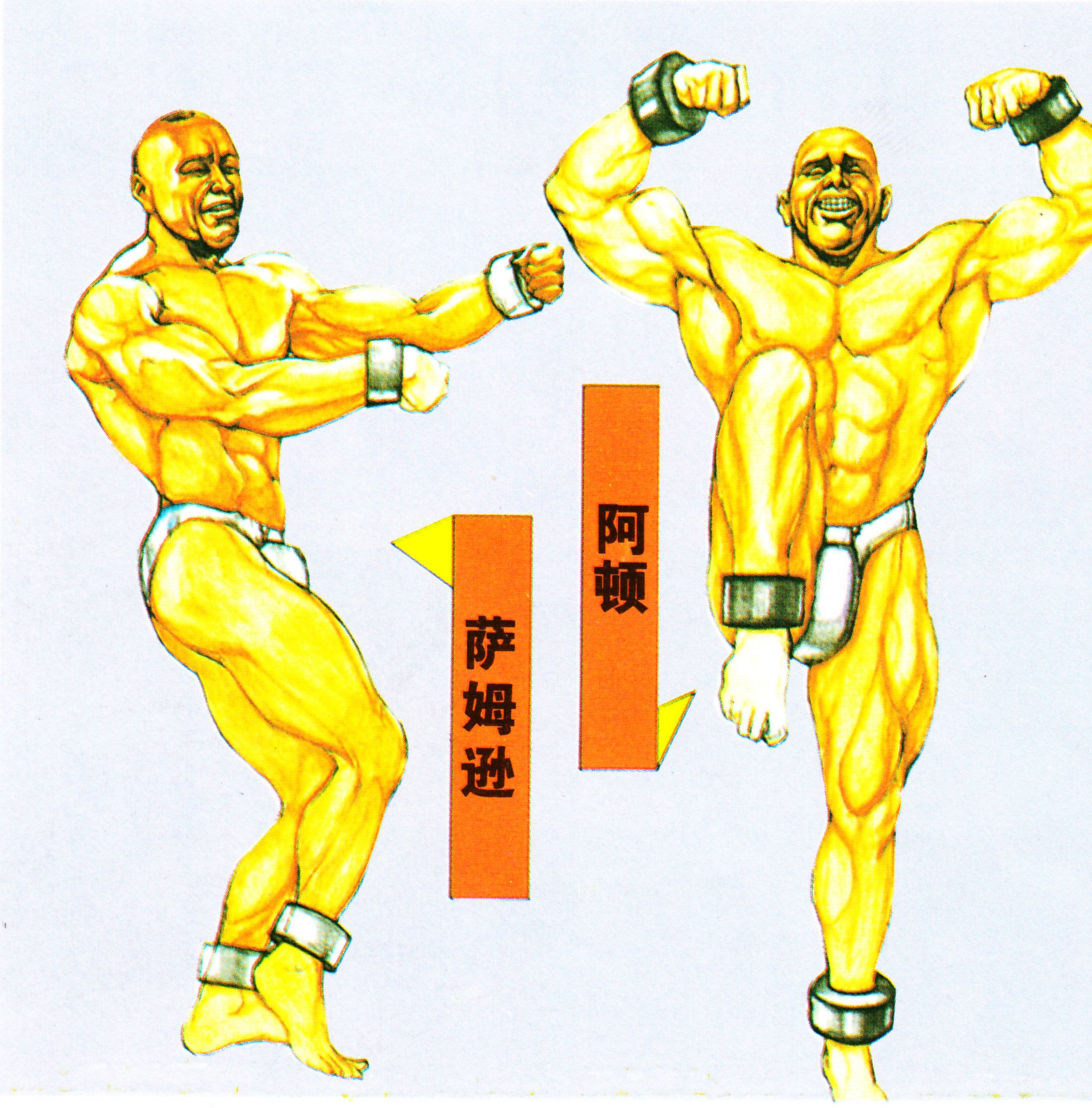
这部有着强烈个性的作品在SFC上以对战格斗游戏的姿态登场，新设计了可以全方向运动的特殊系统。



▲下方踢腿是从激光发射孔里伸出腿来。



▲是对战！不是在表演健美！



◀元祖肌肉男的搭档

玩的就是心跳

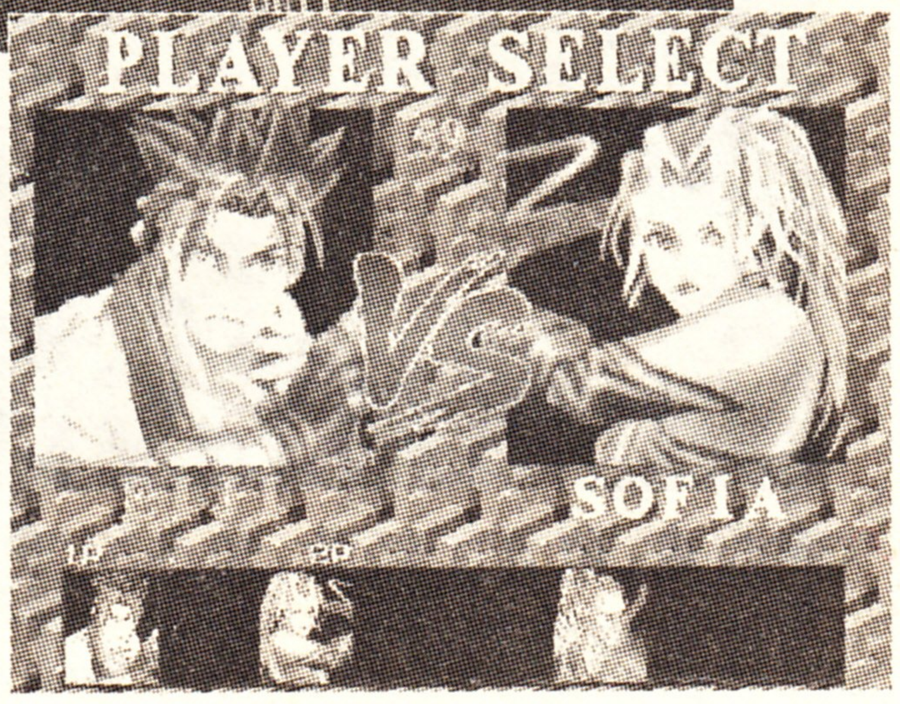
文/软体动物

各位玩家，春节玩得不错吧？不过这阵子新游戏不多，不少人一定是靠老游戏打发春节的。本人倒是收集了一些新游戏，虽然许多只是试玩版，但已经蛮过瘾的了。闲话少说，演出开始了。

首先登场的，也是最让人吃惊的东西。前不久有个叫《FX FIGHTER》的游戏，由于是3D的对战游戏，被某些人想当然的冠上了《电脑斗神传》的

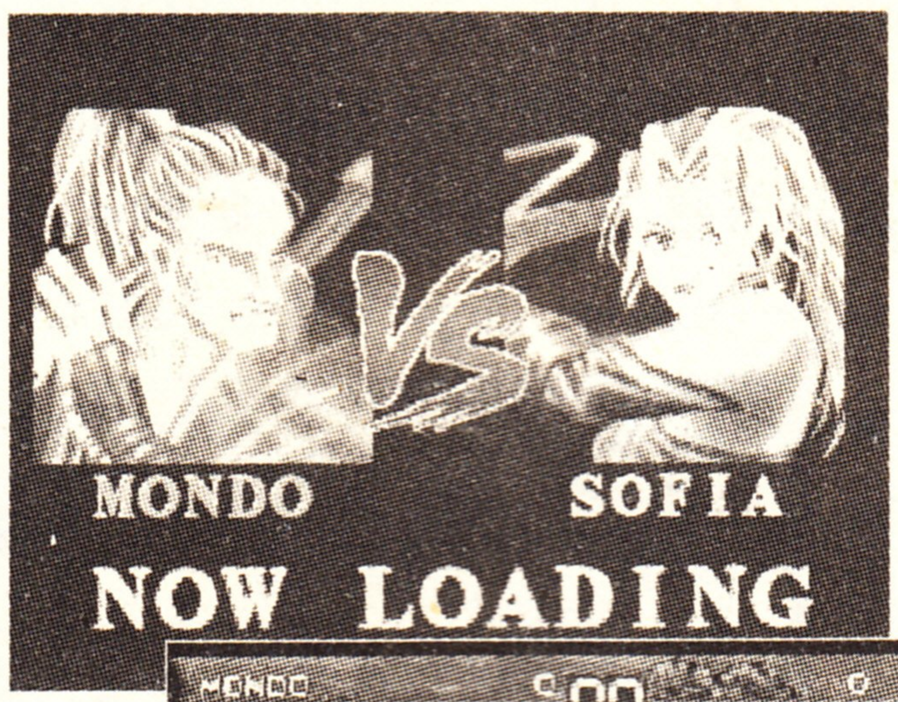


▲精致的标题画面

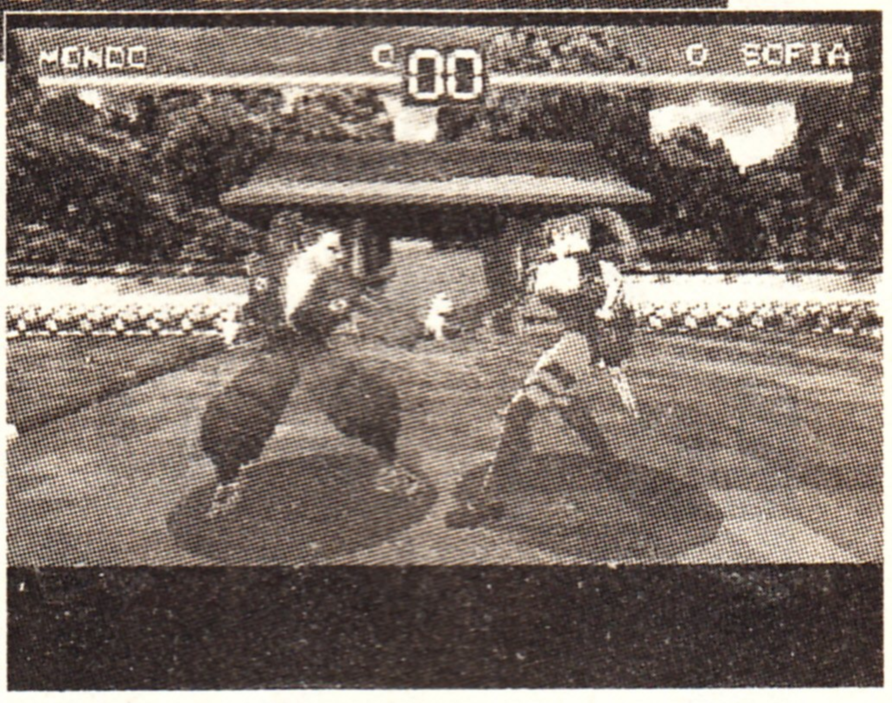


▶可惜只能选择三个人

傻名。他们不想想，《斗神传》如果真出PC版了的话，他们不就成了国内电玩界的大笑话了吗？果然，他们的“美梦”成真了。现在《斗神传》一代已经由美国“玩友”玩具娱乐公司移植到PC上。试玩版约5兆，需486—66以上CPU，8兆以上内存。因为前一阵推出的PC版《VR REMIX》与《铁拳》都需要3D加速卡，大家心中不免有些紧张。没关系本人用DX4—100，8兆内存，在640×400的解析度下，运行非常流畅。同时它还支持320×200，320×120等多种低解析度，但如果您有3D BLASTER一类的加速卡，它还能上到800×600的高解析度。怎么样，很棒吧！在试玩版中，玩家只可选用EIJI，MONDO和SOFIA三个人（试版嘛，凑和吧），但每个人的招式却一个不少。每人有12个操控键（太多了），也就是4个方向，轻重拳，轻重脚，左右滚加上必杀技一和必杀技二。这大概是PC版《斗神传》最大的缺点，如果双人对战的话，要占用24个键，难免冲突。尽管它支持手柄，也还是模仿不了PLAY STATION的操作性。另外，就本人个人意见，《斗神传》不能算是一流3D对战游戏，它虽然十分华



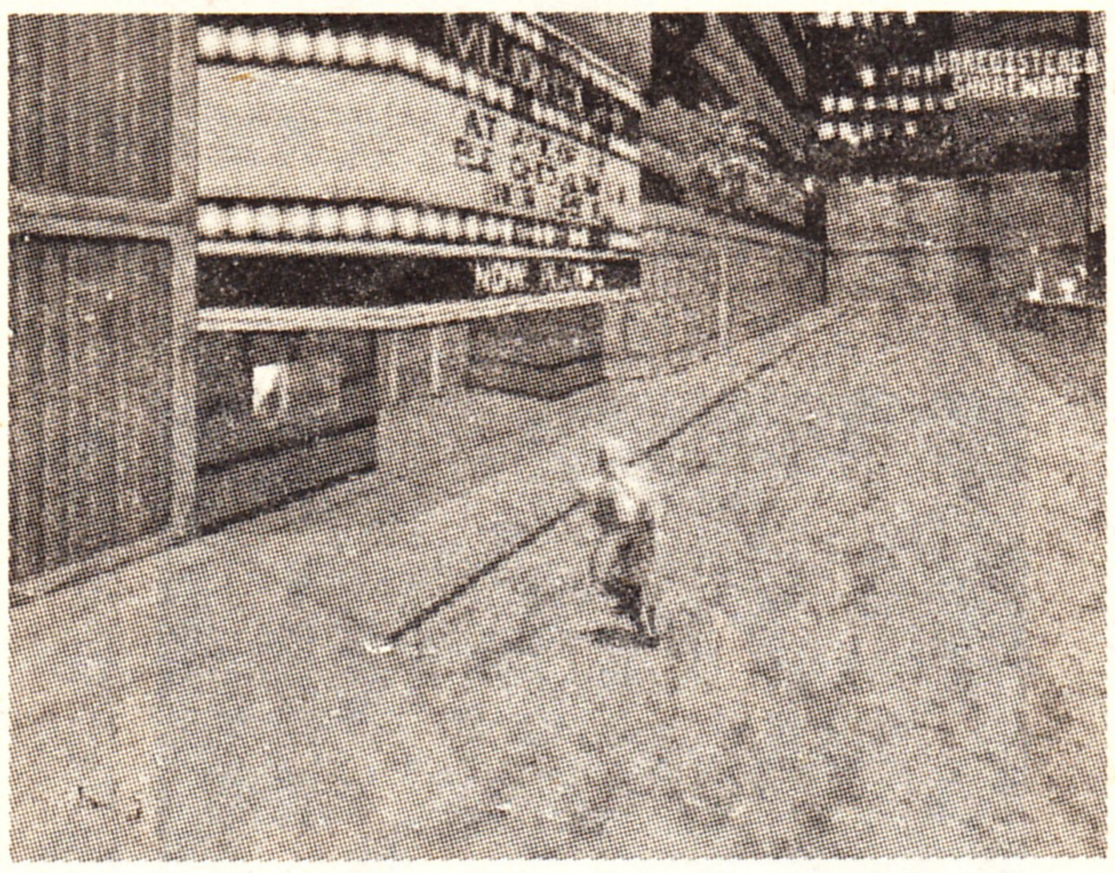
▲MONDO VS SOFIA



▶不比PS差

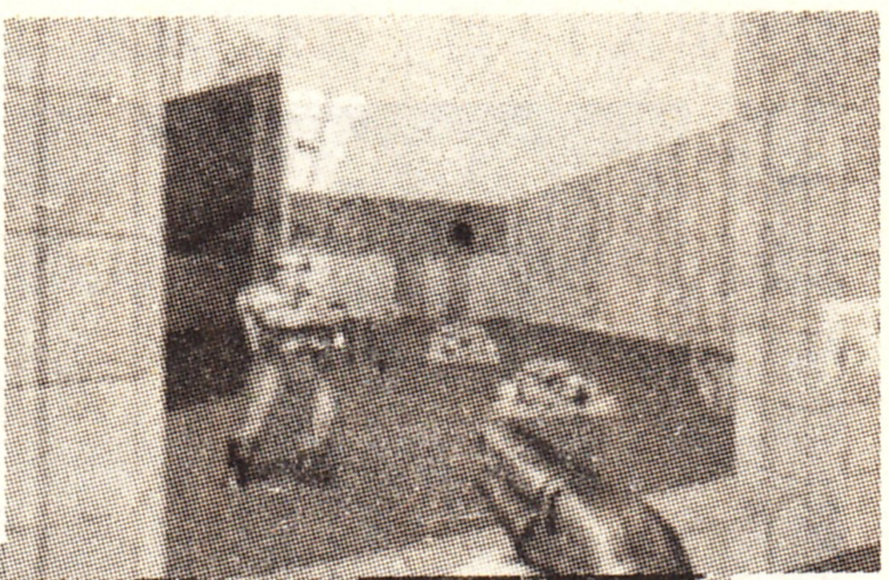
丽但太乱太花，招式组合不多，比起《铁拳》，真是小巫见大巫了。所以，《斗神传》移植的意义，主要在于证明PC机能以更好的方式运行3D软件，《斗》的3D技术已经远远超过了那个冒牌货—《FX FGHTER》（也不是说《FX》不好）。玩过PC版《斗神传》，我期待今后将有更好的3D对战游戏移植。各位，忘了那个可笑的《电脑斗神传》吧！

DOOM自94年初风行全球后，有不少公司也赶时髦的制作了许多类似的游戏，以至于现在有了DOOM TOO这一名词。但在95年中说得上大红大紫的DOOM TOO还真没有。

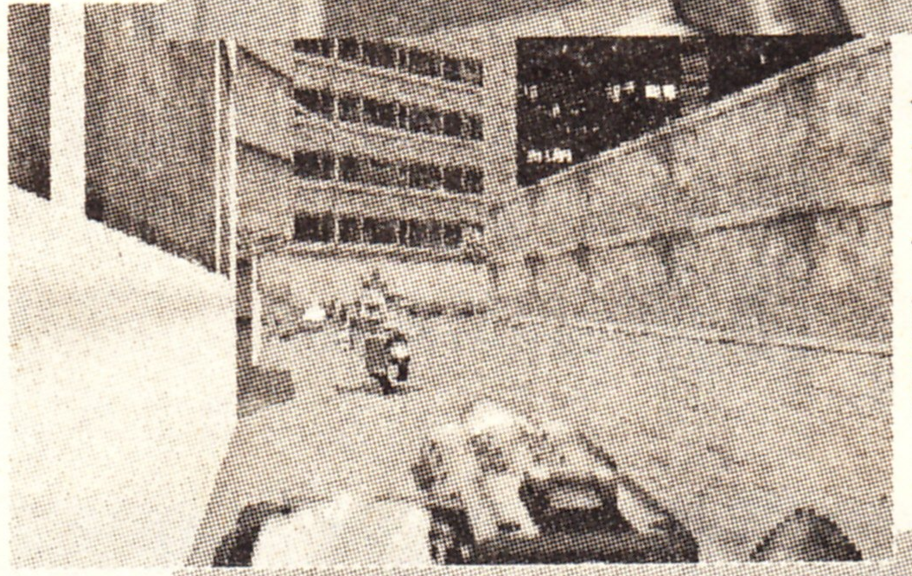


▲主角持枪冲进电影院

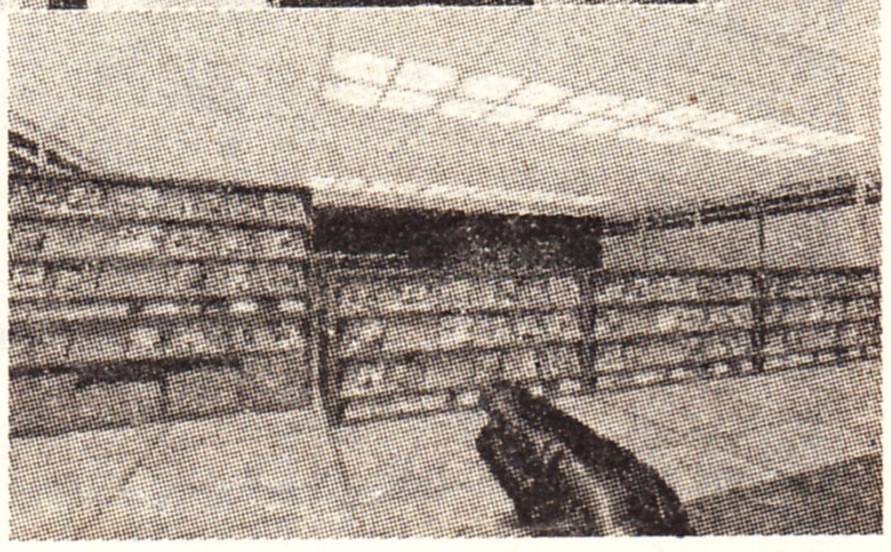
《DESCENT》与《TERMINAL VELOCITY》虽然略胜一筹，但他们更象飞行射击游戏，还是很难提起广大DOOM迷们的兴趣，ID小组的大作《QUAKE》传说要到5月份才能推出，玩家们不免有些茫然。突然二月份窜出两匹黑马，使DOOM迷们玩后大呼刺激。他们就是APOGEE公司的《DUKE NUKEM 3D》与“玩友”玩具娱乐的《Power Slave》. 这两款游戏都是用3D REALM小组的同名系统开发的。先说《DUKE NUKEM 3D》吧！老资格的玩家可能玩过《DUKE NUKEM》（简称《DN》）系列的一二代，那只是连《魂斗罗》都比不上的横版射击游戏。但第三代却非同小可，可以说已经完全超越了《DOOM》系列，也使同时拿到手的《HEXEN》黯然失色。在《DN3D》的试玩版推出后，全球INTERNET上的新



▶谁！原来是面镜子



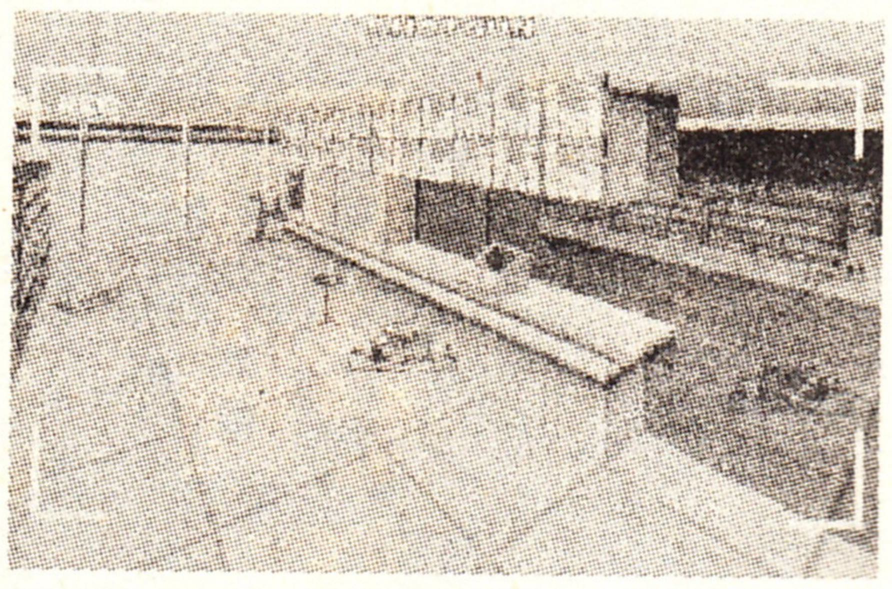
▲敌人是野猪?!



▶来到了书店

闻组里充满了对《DN3D》的讨论，秘技在两三天后也传得到处都是。到底多好呢？听我告诉你。首先《DN3D》支持从320×200到800×600的任一存在解析度，使所有的景物看起来更细致了。另外，由于是用最新的3D REALM引擎制作的，游戏中有不少新东西是以前没有感受过的。如按下F7键可切换到追尾视角（chase mode），这样可

以看见主角的全身，下蹲，踢腿，跳起，清清楚楚。如在洗手间的大镜子前，主角也可以从镜子里看到自己的尊容。还有，《DN3D》最吸引人的，是环境模拟得极为真实。偶然来到某俱乐



▶监视镜头

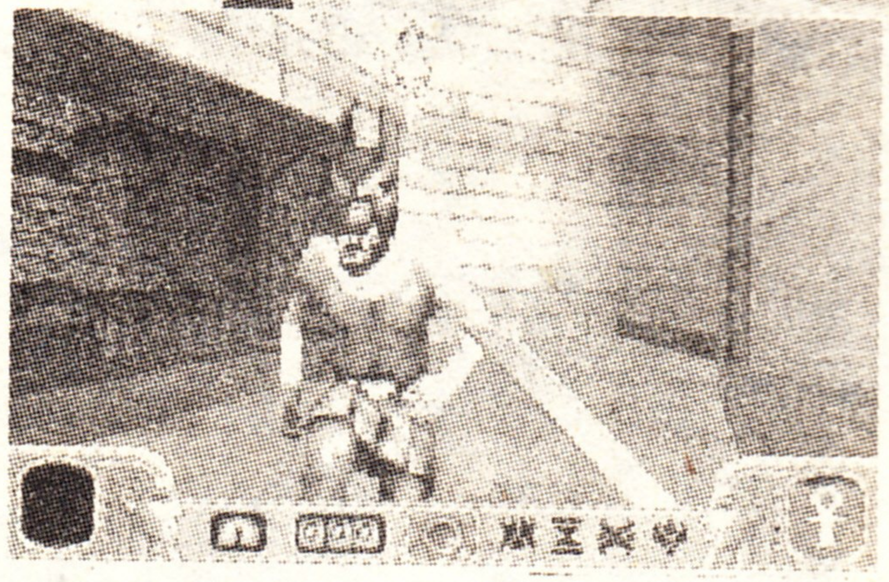
部，如果您偷偷走进台球厅，会看到两个敌人正在打台球；灭掉他们，您自己也可以打上几杆；站在屋檐下，您会发现有积水滴下；在有些关，需要潜水才能通过，这时您的潜水装置就开始工作，但氧气是有限的；许多场境是在城市中，您会路过书店，电影院，舞厅，俱乐部，杀敌闷了可以去娱乐一下。这些只是试玩的六关中的一些特点，在正式版中您还能驾驶飞行摩托，还能穿上宇航服在空间站上作战。《DN3D》太吸引人了！另一款由“玩友”玩具娱



◀埃及风格



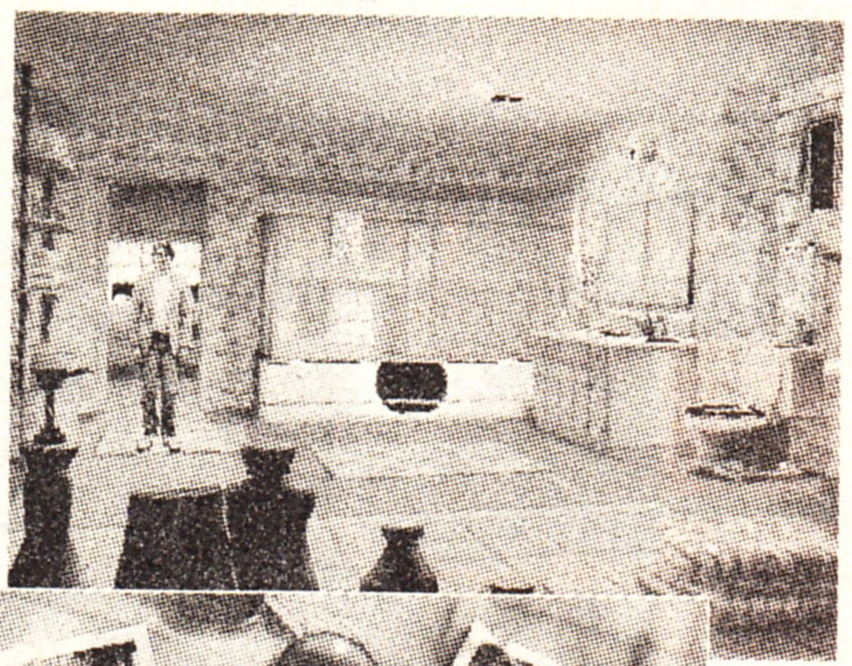
▶他的背影



◀狗头人？

乐制作的《Power Slave》也是用3D REALM引擎制作的，但是却没《DN3D》那么吸引人。游戏名称取自英国著名重金属乐队IRON MAIDEN的同名专辑。内容也是叙述有关神秘的埃及金字塔的。该游戏试玩版约12兆，只有两关可以玩，除与《DN3D》一样有Chase mode和可以潜水外，与一般DOOM TOO游戏一样。声称可以支持的立声眼镜模式与VR头盔模式在试玩版中没有提供。

三年前号称“最恐怖”的游戏《黑暗之蛊》现在已经推出了二代。当然，不用说也能想到一定是光盘版的。一代游戏图形为640×350 16色的模式，二代则改进为640×480 256色的。由于是高质量的图形对操作系统要求也提升到了Windows 3.1或Win95。在二代中，所有的图形不再是2D的了，全是制作组精心制作的3D图形。黑暗艺术仍由异形画画家H.R.Gigers创作，比一代更令人毛骨悚



▶《黑暗之蛊》的场景非常细腻



◀一些生活用品

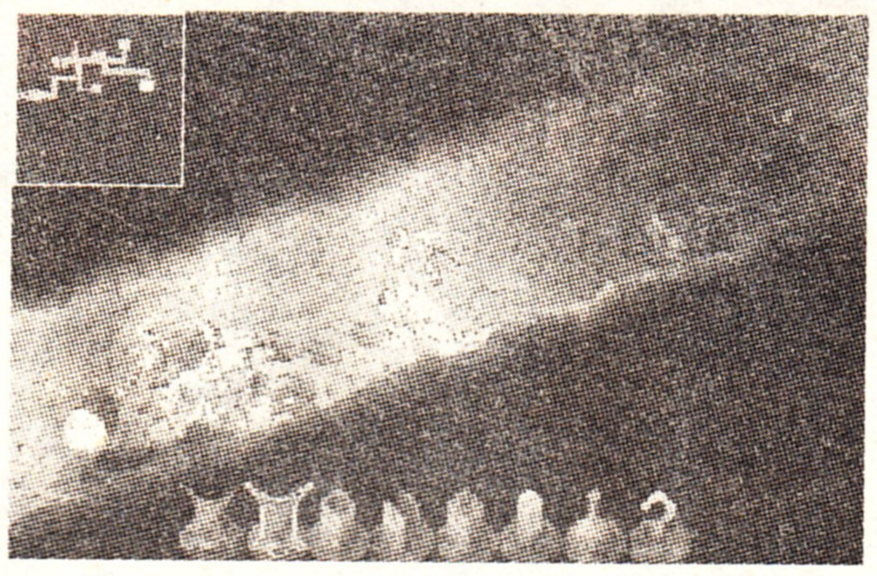
然。故事仍然发生在一代的那个“道森”身上。道森由于一代的事件，移居到另外一个镇上居住。一天该镇的一名少女被人谋杀，道森被认为是嫌疑犯。为了洗清罪名，也为了找出少女的死因，道森开始调察此事。但是，他越是向深处调查，就越是走向黑暗世界的深处，最终将会被完全禁锢在这个诡异的世界里。听说《黑暗之蛊2》的音乐是特别针对SB AWE32制作的，在Win95下能使AWE32达到最佳化。太好了，本人的AWE32又有用武之地了！

牛蛙公司几乎成了优秀游戏的代名词。象早期的《极道枭雄》，中期的《快乐天堂》《魔毯Ⅰ》，近期的《HⅠ-



◀原来怪物也玩牌

OCTAN》《魔毯Ⅱ》，都给玩者带来极大的惊喜。96年初，牛蛙的又一款力作上市了，那就是《DUNGEON KEEPER》(《撼卫魔域》以下简称《DK》)。常玩美式RPG的朋友一定有种感觉：为什么英雄们总要在迷宫中对付那些杀不完的怪物？怪物都是谁养的？这款《DK》就是一反常态，让玩家扮演迷宫的主人，体验一下当怪物头子的“辛酸”。游戏开始时，玩家是一个迷宫的继承人，由于迷宫中藏有大量祖传宝物，也就引来了众多的贪婪的狠家伙（也就是传统RPG中的英雄们啦！）为了撼卫自己神圣的领土，玩家必须在迷宫中设置各式各样的陷井，还要在薄弱的地方布下魔兽、巨人一类的佣兵，或者从遥远的地方请个大法师来抵抗一下，甚至要自己灵魂出窍，附在某个小兵身上亲自指挥一把。《DK》这

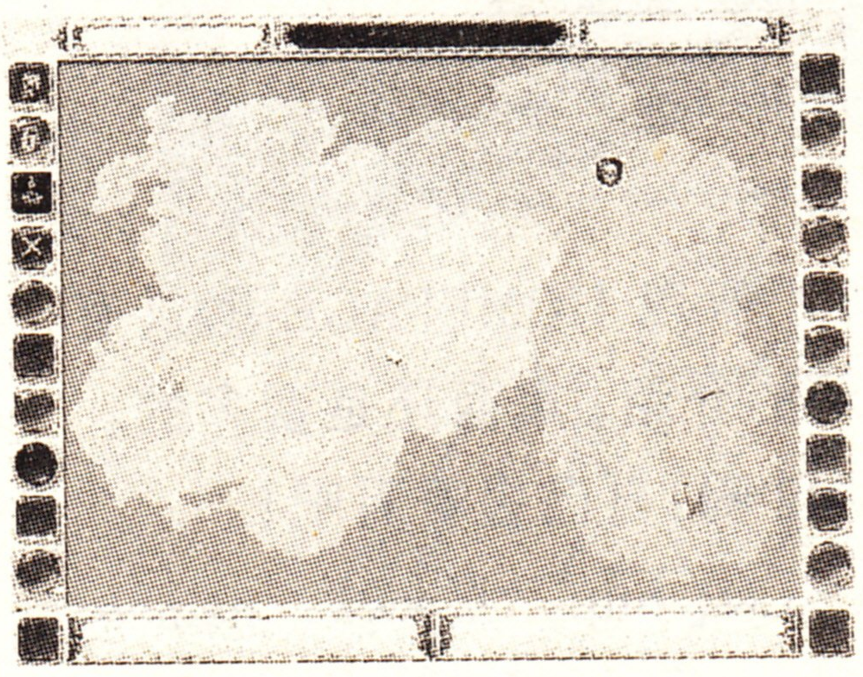


◀与『英雄』展开巷战

款游戏，包含了经营，角色扮演，战争，动作多种游戏风格，很难定为是哪类游戏。您可以把它看作是经营迷宫来吸引冒险家的模拟游戏，也可以把它看作是只有两种视角的防守型DOOM TOO。《DK》将推出Dos版与Win95版，但是只有Win95版提供网络对战功能。牛蛙公司还透露出一条消息，他们希望把《DK》的游戏风格搬上INTERNET，想让数百人同时对战。牛蛙，一个决不让玩家失望的公司。

SSI公司效仿SEGA的《大战略》推出了《装甲将军》后，各界好评如潮。去年底，他们又推出的《××将军》系列的第二部《联盟将军》，但这次就没那么幸运了，玩家的反映平平。但SSI的“将军”梦仍旧没醒，于今年二月份宣布第三部作品《奇幻将军》即将面市。在正式版推出之前，SSI在INTERNET上提供了一个8兆的试玩版，这个本人当然不能放过，立即DOWNLOAD下来玩一玩。令人吃惊的是，《奇幻将军》描叙的不再是飞机

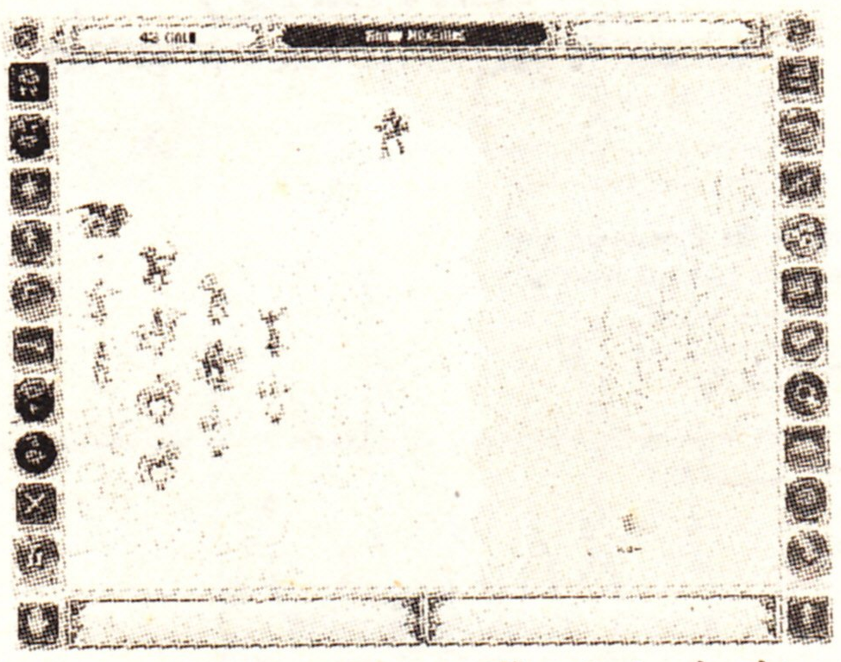
大炮的现代战争，而是充满魔法与宝剑的奇幻战争。地图上冰冷坚硬的各式装甲车突然变成了活生生的，名具神通的魔法部队，还真有些拗扭。由于得到试玩版的时间较晚，本人还未



◀《奇幻将军》的地图

能完全了解该游戏的特点，但是部队作战时的动画只是双方小人晃动一下，这点令本人有点不满，也可能是试玩版的缘故。另外试玩版中也没有音乐，只有少数“啊啊”的喊杀声，令人十分不爽。但愿正式版推出后不会是这样。顺便说一下，《奇幻将军》的基本

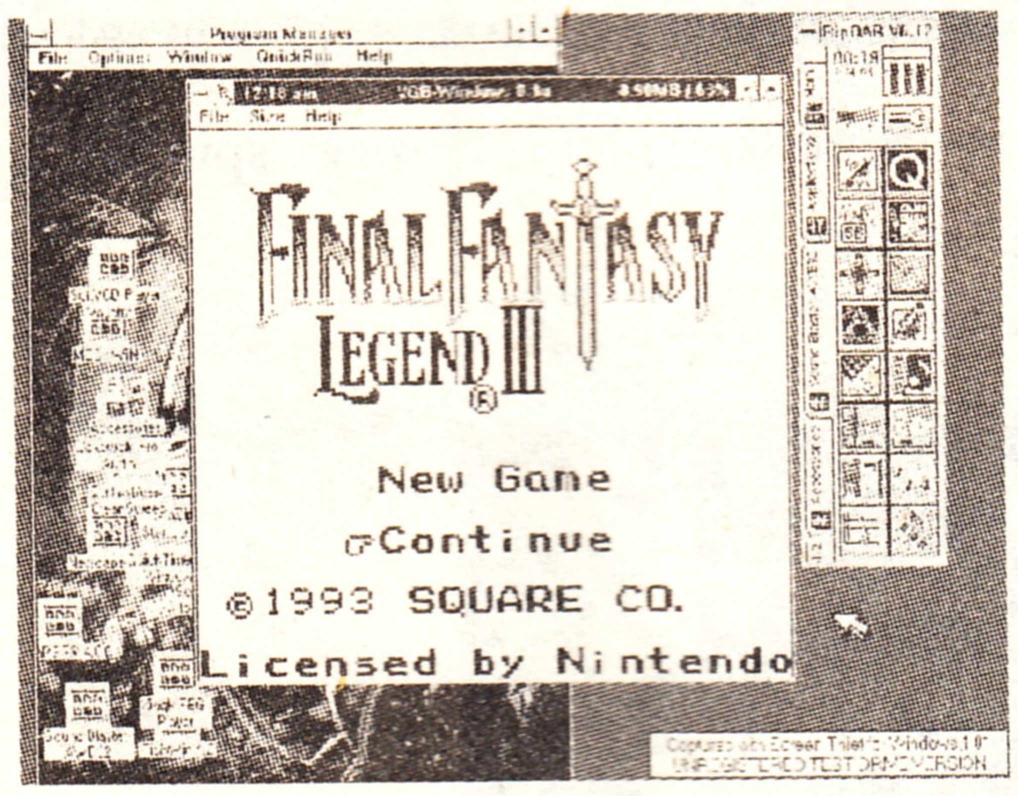
▶作战画面



配置为 486－33 CPU，8 兆以上内存。

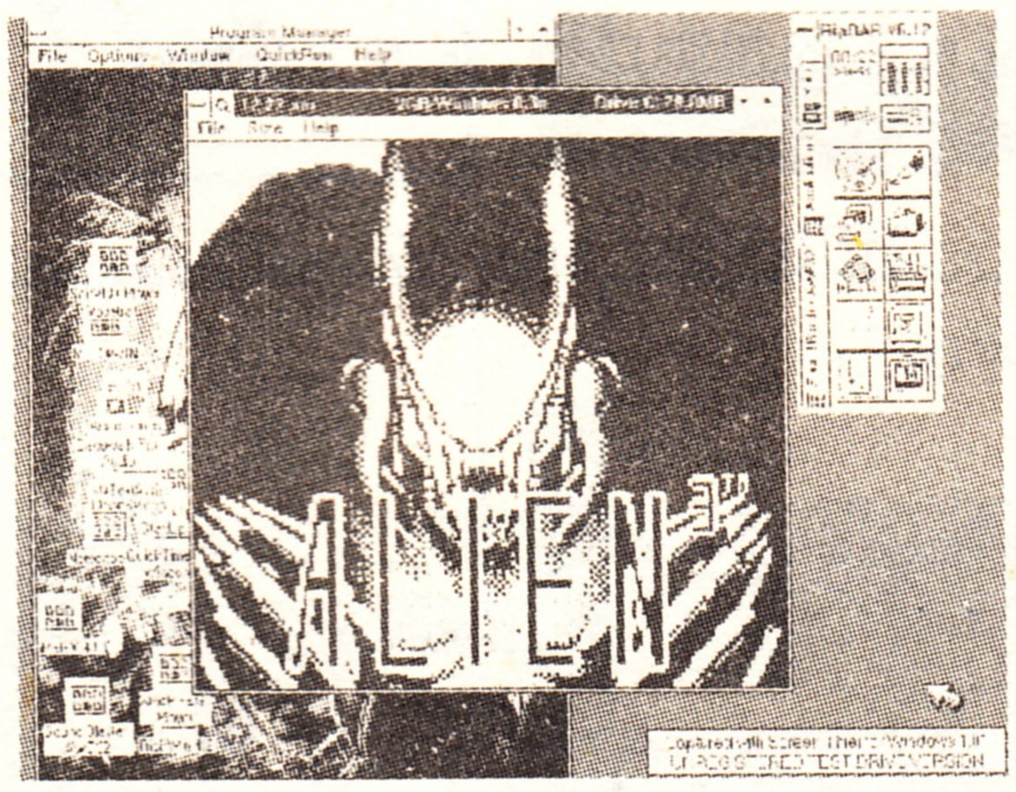
由于 INTERNET 的出现，游戏族里便多了一位新成员—MUD。 MUD 是多用户地下城(Multi User Dungeon)的缩写，它是一种人与人之间的 RPG 游戏。简单的说，一般的 RPG 是主角与电脑间的冒险，而 MUD 的数百个使用 INTERNET 的真人之间的冒险。玩家们的敌人不再仅仅是来自游戏系统本身，其它与玩家在同一区域冒险的用户都有可能因为自身的喜好攻击您，打劫您或是与您结伴同行。冒险旅程不再是一条路线，玩家将投入到一个真正的冒险故事中去，故事中遇上的人都是活生生的，他们有可能是美国的 INTERNET 用户，也可能是住您隔壁的小孩。可惜的是，限于 INTERNET 的传输速率，MUD 只能是纯文本的，您不能用鼠标去捡地上的金币，也看不到怪兽长了几只眼。所有的描写、对话、战斗都只能通过屏幕上不断出现的英文（也可能有其它语言的）去了解。但看不到图象更让人容易产生无限的想象力。现在，出现了一个在 DOS 下的单人 MUD 游戏，叫《NET HACK》玩家不必使用 INTERNET 也可以领略 MUD 的风采了。该游戏 93 年就推出了，以前一直无人问津。最近由于 MUD 的风行《NET HACK》竟也一下跃居“INTERNET DOWNLOAD 40”排行榜的第四名，可见其魅力。

用 PC 机玩其它游戏机的软件，这是大多数 PC 玩家的梦想。以前有人试图作些软件模拟，但都没成功。最近 INTERNET 上又掀起了 Emulutor (仿真程序)的热潮。也相应诞生了几



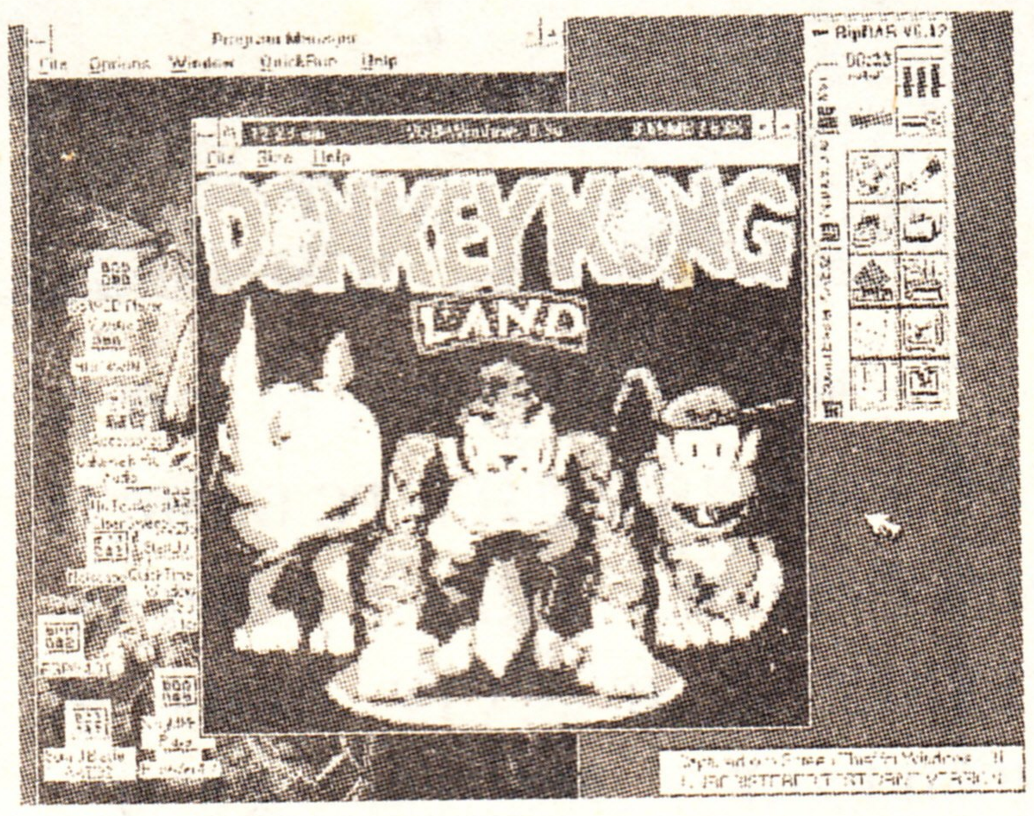
▲看着是《FF3》，其实是《魔界塔士》

个游戏机仿真程序，其中可信度最高的是叫 VGB 的 Gameboy 仿真器与叫 VSMC 的超任仿真器。VSMC 是否可用，本人还没有去证实。但 VGB 的确是货真价实的。VGB 是由一个叫



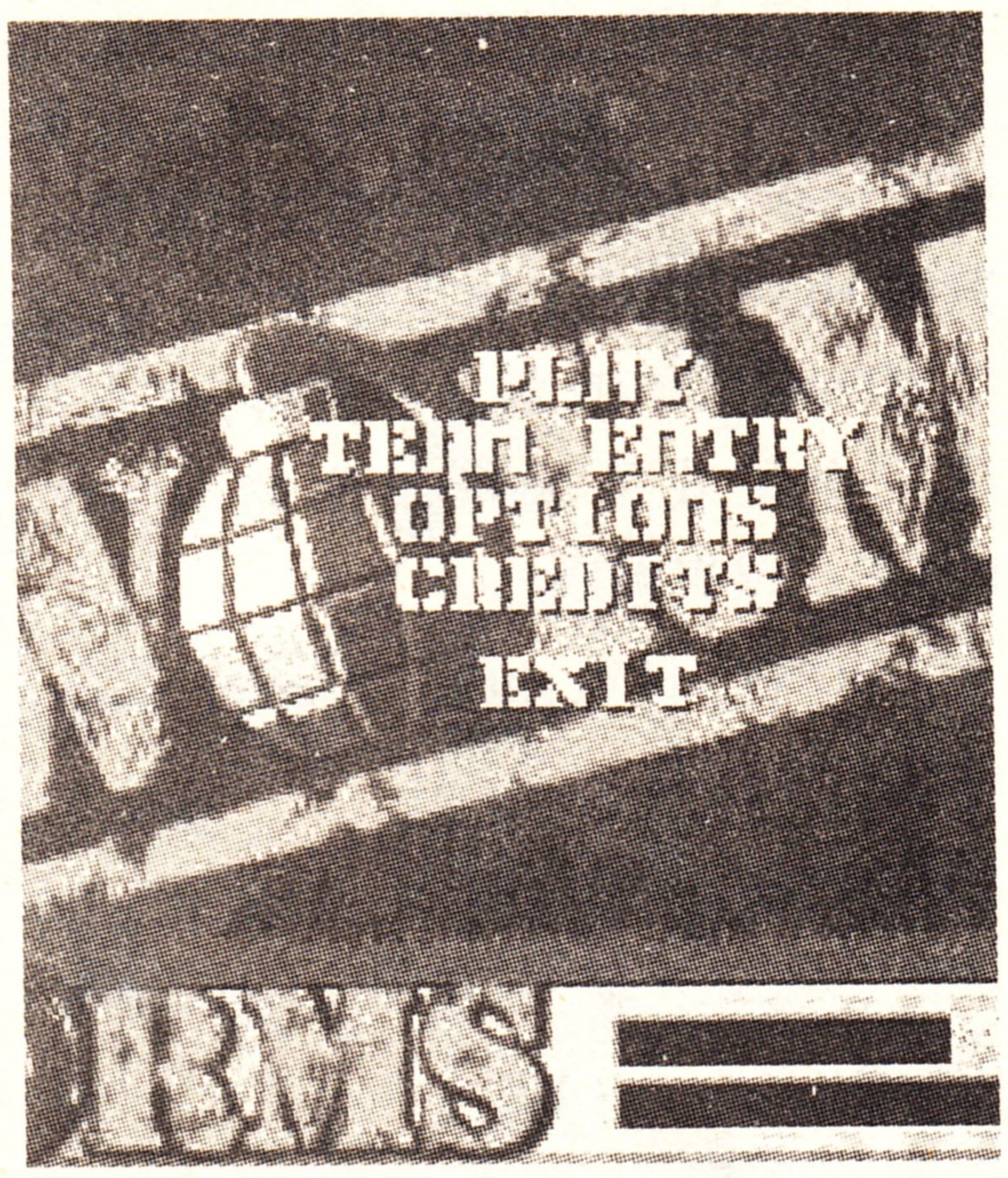
▲VGB 版的《异形 3》

Fayzullin 的美国人开发的，目前已有 DOS，Win32，OS/2，MAC，Linux 等各种系统的版本。VGB 使用的 GB 的文件，是通过特殊拷贝工具拷贝成的后缀为.GB 的文件。虽然 GB 游戏只有 4 色，且 VGB 目前还不能发出声音，但确是蛮好玩的。本人玩了 GB 版的《蚯蚓战士》《大金刚》《热斗！待魂》等游戏，虽有点慢，但感觉不错。由于版权问题，VGB 的作者只提供仿真程序与拷贝设备的电路图，不提供游戏。有兴趣的朋友可以去 www.freeflight.com/fms/VGB,html 下载。



▲VGB 版的《大金刚》一代

TEAM17 这个公司大家可能有点印象，他们出品的《PROJECT X》，《BODY BLOW》也曾有过不少拥趸。今年，TEAM17 又制作了一个颇具创意的游戏－《WORMS》(《百战天虫》，以下简称《百》)。《百》咋看起来有点象《百战小旅鼠》，但它却是一个策略游戏。玩家要控制一群小虫子，利用火箭筒，手榴弹，波动拳，升龙拳（别怀疑，真的是升龙拳），去消灭与您有相同能力的敌人。游戏中充满了各种搞笑的动作，如使用升龙拳后，小虫子会先拿出一块小红布，然后口中高喊“しょうりゅうけん“(升龙拳)，使出象龙一样的必杀技，表情严肃得让人发笑。该游戏现在已经正式推出，是 CD 版，请各位玩家注意。

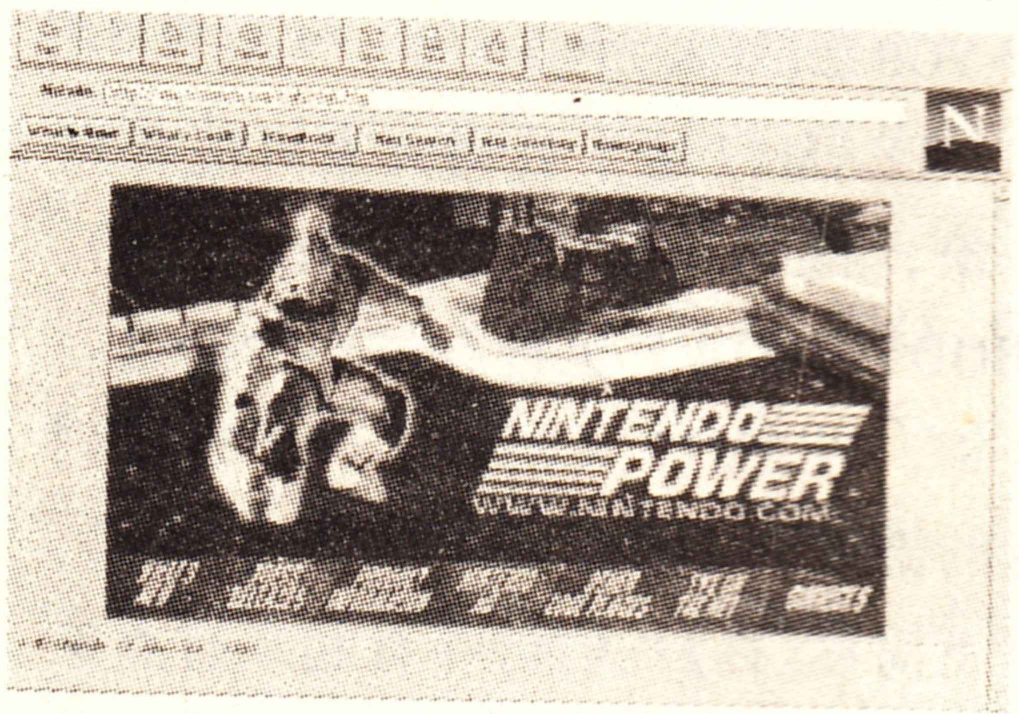


▲《百战天虫》很有趣

好了，最近消息就报导到这里，希望您看了不会失望！

TV GAME 与 INTERNET

上期关于 INTERNET 的文章各位看了吗？嗯？难道只有 PC GAME 玩友喝彩吗？噢！上回忘了介绍在 INTERNET 上有关 TV GAME 的 HOMEPAGE 了，现在就向大家汇报。



任天堂：http：//www.nintendo.com

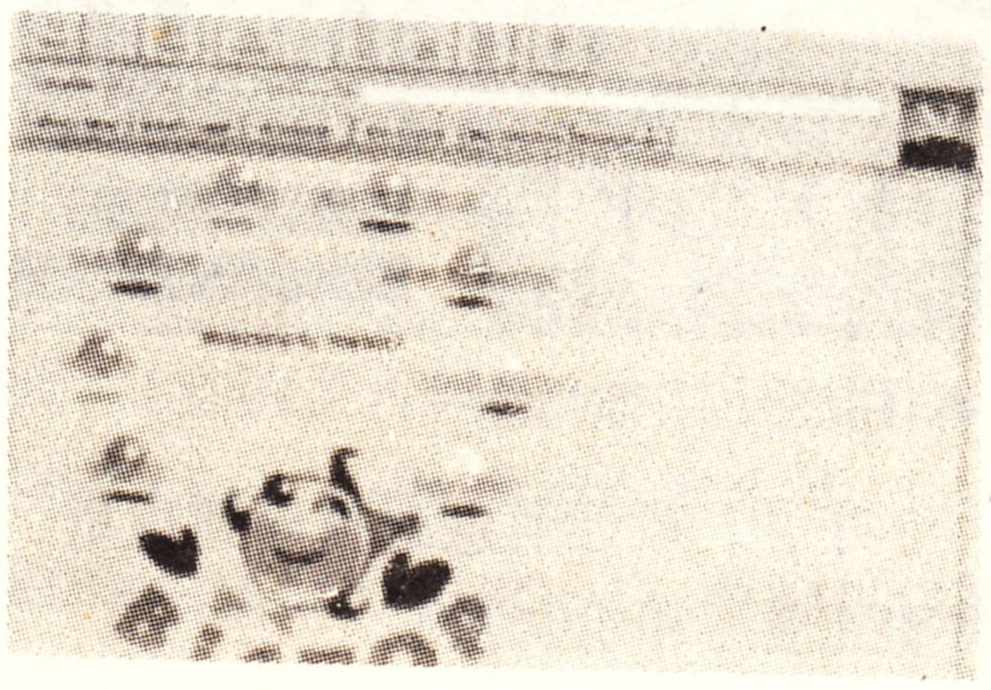
这个是美国任天堂的 HOMEPAGE，这里有关于超级任天堂，VIRTUAL BOY，还有即将推出的 ULTRA－64 的最新资料。但美国任天堂的资料好象不够新，日本公司的 HOMEPAGE 正在搜索。

SEGA：日本：http：//www.csk.co.jp/chap2/sega－e.html

美国：http：//www.segaoa.com

日本 SEGA 的 HOMEPAGE 好象比较死板，只介绍了一些公司资料。美国 HOMEPAGA 就生动多了，有关于 MD，SATURN 的各种资料，还有介绍一个游戏是怎样制作的 HOMEPAGE。感兴趣吗？

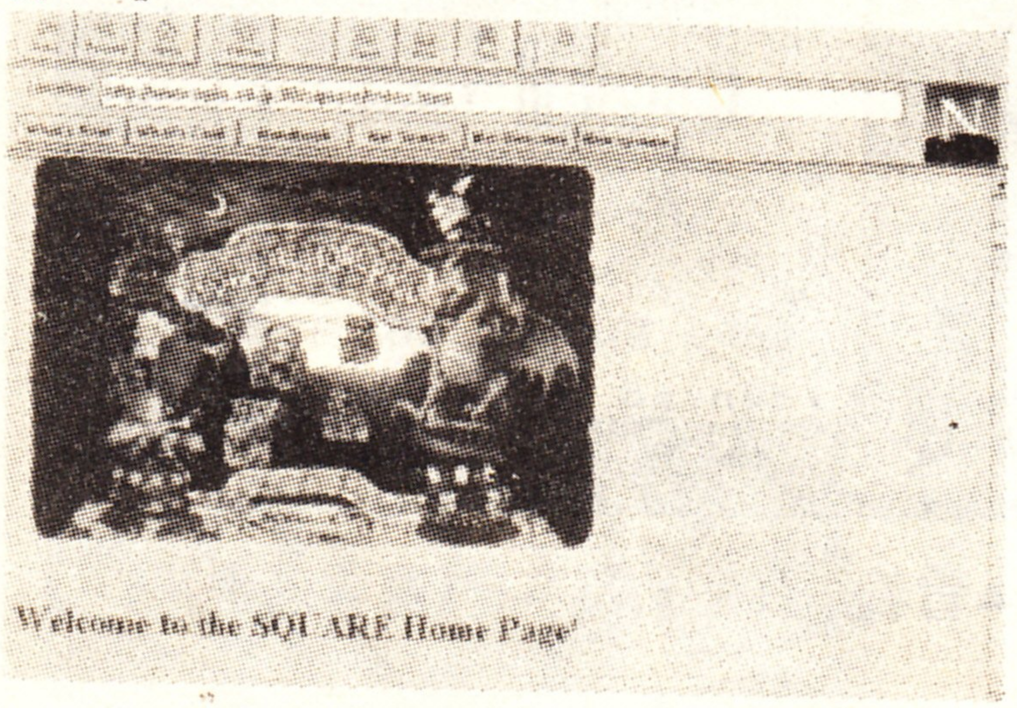
SONY：日本：http：//www1.sony.co.jp



美国：http：//www.sony.con

与 SEGA 相反，SONY 公司的日本 HOMEPAGE 比美国 HOMEPAGE 设计得更有创意。而且你可以在日本 HOMEPAGE 中写信给 SONY 公司，谈一下您个人的想法。也许给 SONY 写封信能把您带上 GAME 制做之路哟！

史克威尔：http：//www.spin.ad.jp/square



RPG 泰斗史克尔威尔也加入了 INTERNET。最近史克威尔的 HOMEEPAGE 正在介绍新作《BAHAMUT LAGOON》和《太空战士 6》的 3D CG。如果您认为自己有才，正好这里有史克威尔的招聘广告，能否飞黄腾达，就看您自己了。

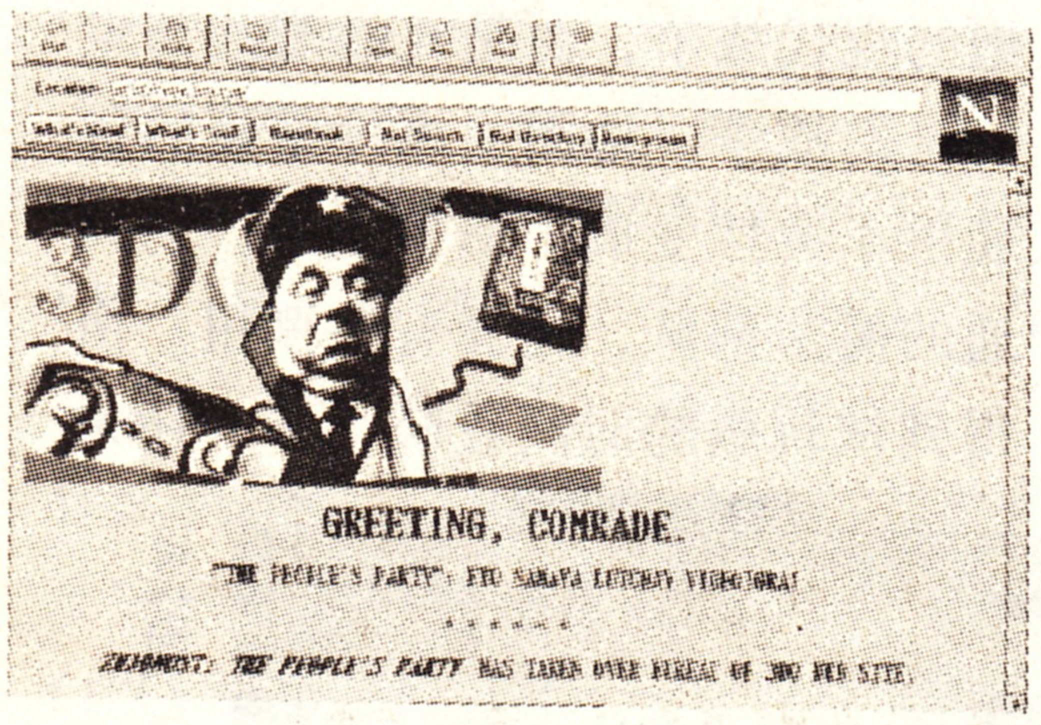
HUDSON：http：//www hudson.co.jp



以《天外魔境》与《炸弹人》闻名的 HUDSON 也来凑热闹，东西不多，看看再说！

3DO：http：//www.3DO.COM

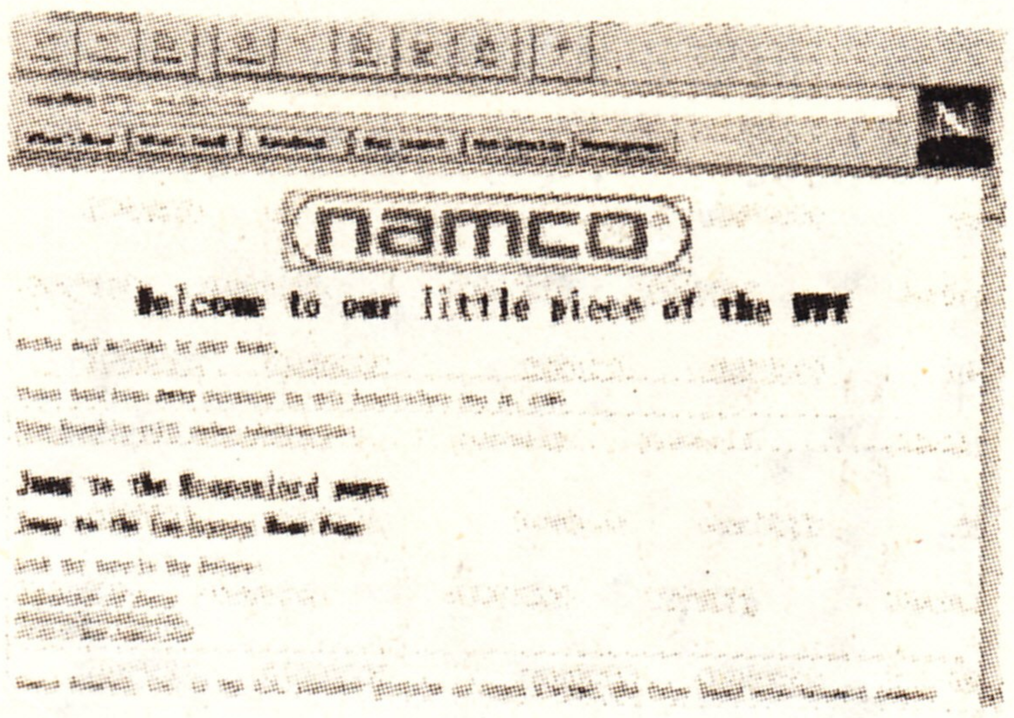
由于 3DO 只在美国接驳了 IN-



TERNET，所以 HOMEPAGE 里只有美版游戏的介绍。东西还是蛮多的。想了解 M2 吗！自己去看看吧！

NAMCO：http：//www.namco.com

NAMCO 的作品在街机与家用机上都获得了很大的成功。NAMCO 在美国建立了自己的 HOMEPAGE 要去看哟！可能有《铁拳 II》的介绍呢！





用 INTERNET 须知

PC 用户：

MODEM 一个（14400 BPS 以上）

INTERNET 帐号

观看 WWW 的软件，如 INTERNET INA BOX 或 NETSCAPE

游戏机用户：

报歉，国内暂时没有专用外置。不过 SS，PS，U64 今后都可以。

警　告

没有经济来源或没有克制力的朋友请不要申请 INTERNET 服务。否则每月上千元的服务费会让您欲哭无泪。

TOUGH GUY 格斗悍将



出招攻略

中国少林头号武僧
释云

般若掌 ←→拳
鸳鸯腿 ↓←腿
少林三推掌 →↓拳
浪淘沙 ↓↓→腿
翻天手 ↓→拳
金刚罗汉(必)←↓→拳
翻天近击→拳
前冲拳→→拳
猛虎踢→→腿



泰国迷幻摇滚乐家
格顿

真空飞膝踢↓→腿
真空膝击技→←拳
真空狂旋踢←→腿
真空崩手拳↓←拳
真空滑击技↓↓腿摇滚
狂舞(必)↓←↓拳
真空霸摔→拳
侧冲击→→拳
侧冲踢→→腿



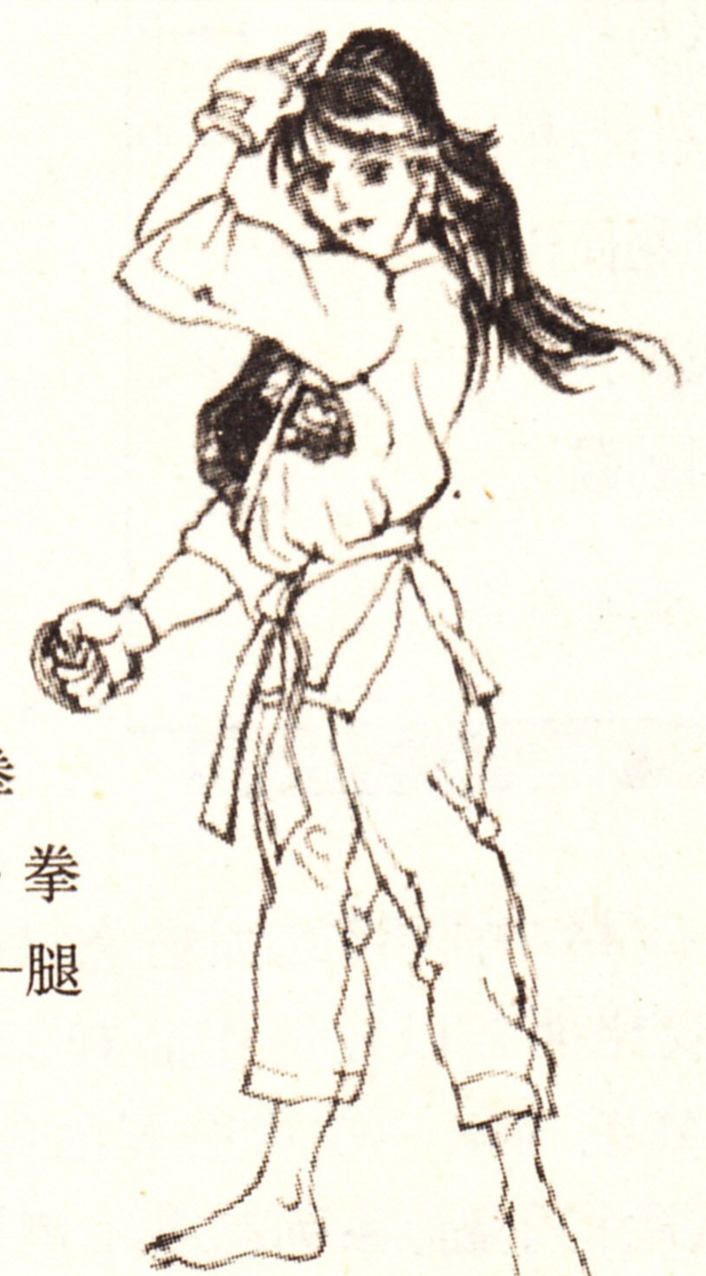
台湾省漫画家 李截:

猛龙伏岸 ↓←拳
扑地截 →↓拳
飞龙脚 ↓→腿
飞龙在天→←拳
破釜沉舟(空中)↓↓腿
小龙问路 ←→拳
神龙破日(必)←→←拳
近身抓踢 →拳
疾风掌 →→拳
疾风腿→→腿



日本女空手道高手
薰

双煞踢↓←腿
劈风掌←↓拳
飞天旋劈←→拳
双劈掌(空中)↓→拳
空击波(可空中)↓↓拳
连环必杀(必)↓→←腿
秘摔反身扑→腿
疾进刺→→拳
反疾踢→→腿

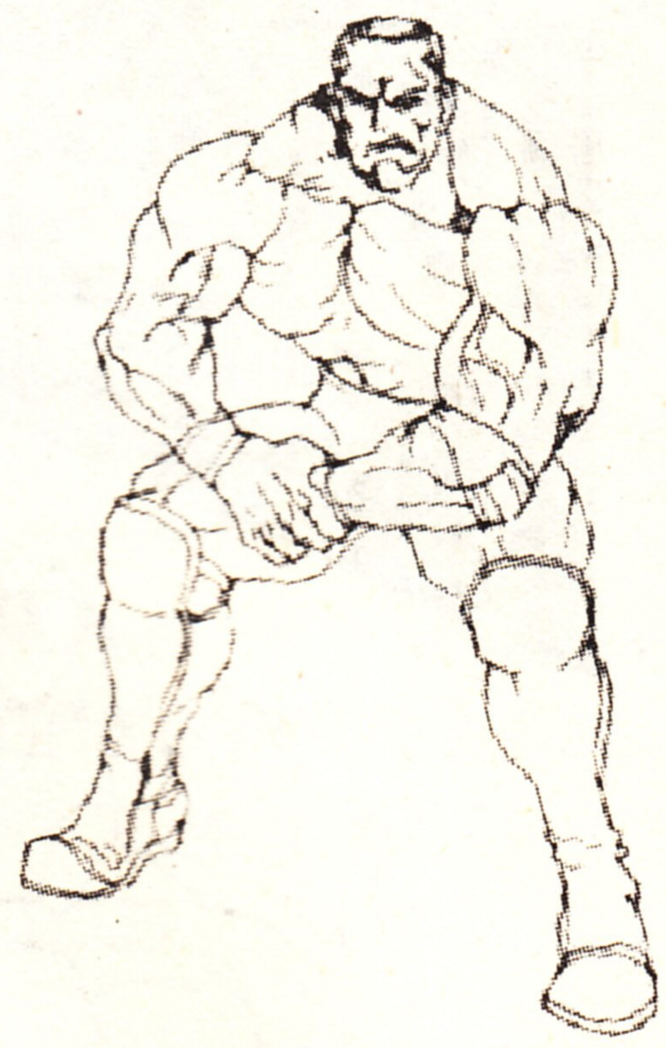


韩国跆拳道霸者
金吉



回旋压踢↓→腿
飞天跃踢←→腿
冲击踢→↓腿
迅猛攻踢技←↓腿
连环劲踢→←腿
无影 飞踢(必)↓↓←腿
近身捶击→拳
突进肘击→→拳
突进双剪→→腿

俄罗斯壮汉
史坦



破地压←→腿
超破地压(必)←→←腿
扑擒抓↓←拳
黑风卷海→↓拳
霸王压技(空中)↓↓拳
空抛技←↓拳
流星击(必)←↓→拳
反身抱摔→拳
突击冲→→拳
突击掠地踢→→腿

罗马尼亚花样体操选手
马蒂莎



燕子戏水←→拳
蝶燕飞踢←↓腿
旋天舞转(空中)↓↓腿交
叉双舞→←腿
彩衣舞↓←拳
彩影狂飘(必)←↓拳
反蹬摔→拳
飞燕击→→拳
回射冲→→腿

美国狂野黑豹女杀手
席娜



铁头杀手技→←拳
杀手飞剪←↓腿
回力脚刀↓←腿
电击刺→↓拳
杀手飞刀←→拳
闪电杀手击(必↓→←拳
杀手摔技→拳
刺刀术→→拳
脚刀刺→→腿

奇生:	
神秘龙卷踢	←↓K
神秘螺旋腿	←→K
神秘铁头击	↓↓→K
火鸟功	↓→←P
(超)神秘风火轮	→↓←P
神秘匠击	→P
飞冲技	→→P
斜劲踢	→→K

瓦克:	
纳粹神技	←→P
奔雷手	←↓→P
魔械手	↓←P
(超)纳粹超秘杀	←→←P
迅雷击	→→P
迅雷踢	→→K
抓击技	→P

古拉:	
烈焰幽灵	↓→↓P
终极灭杀斩	↓←↓P
地狱魔魂	←↓P
(超)鬼哭神号	←→↓P
魔气击	→P
风魔击	→→P
风魔踢	→→K

赵子龙:	
猛龙伏岸	↓←P
扑地截	→↓P
风卷残云	←→K
横扫千军	↓←K
破釜沉舟	↓↓K
青虹破	→←P
(超)青龙闹海	↓←↓P
近身击	→P
疾风拳	→→P
疾风脚	→→K

《格斗悍将》是熊猫公司最新推出的格斗游戏。这款游戏比熊猫以往的作品有了很大的进步。尽管跟 CAPCOM 或 SNK 一类大公司的作品相比还有一定差距,但比起《武将争霸》系列已是不可同日而语。美工水准大大提高不说,战斗系统也有了大量改进。新的战斗系统计初玩者摸不到头脑。别急,本文就是来帮您的。

通用技: 气功抵消 ↓↓←拳
摔抵消↓拳
聚气 同时按拳脚(不分轻重)

必杀出法: 聚满气后,在绿槽减完前输入必杀技。

注:由于版面关系,三位关底及赵子龙没加入肖像。

责编:软体动物



火与剑

《C&C》《魔兽争霸Ⅱ》

文/严蓬

喜欢沙丘的玩家有福了

“注意！注意！前方发现敌军基地，即刻展开战斗队形，发起进攻！”

随着侦察车打破无线电静默发出的呼叫，一个庞大的军事基地出现在进攻部队的眼前。顿时，枪炮声大作——各种坦克纷纷寻找目标，相互射击；拖着浓烟的导弹在空中飞来飞去；直升机从目标上空低飞而过；战士们跳下战车，匍匐着向敌军射击……

请不要误会，这不是在放战争片，也不是在进行演习，这正是你所期待已久的 WESTWOOD 公司继《沙丘Ⅱ》之后推出的《统率与征服》(《COMMAND& CONQUER》简称《C&C》——有人也译作《控制与征服》、《终极动员令》。史莱姆在和我探讨了译名之后，说今后要由它来统一决定外文游戏的中文名称，它想把《DOOM》叫成《超级运动员》大家就得跟着叫，说罢哈哈狂笑。我真怕别人听见了要拿着电锯，高呼着打倒独裁者找上门来。)

自从《沙丘ⅠⅠ》开创了即时战斗策略游戏，获得了极大成功以来，类似游戏纷纷涌现，象台湾弘申科技的《一线生机》，BLIZZARD 公司的《魔兽争霸》等等。尤其是出道时间不长的 BLIZZARD，似乎有意要与声名赫赫的 WESTWOOD 别别苗头；一代中即显出了很多不同凡响之处，这一更在《C&C》发行三个月后——即九五年十二月发行了《魔兽争霸ⅠⅠ》的正式版(一张光碟)。亲爱的玩家朋友，两个公司正等待着您，看看您在火与剑之中，将要做什么样的选择呢？

火与剑的较量

《C&C》与《魔兽争霸ⅠⅠ》虽然都是即时战斗策略游戏，但《C&C》描写的是现代战争，而《魔兽争霸ⅠⅠ》的背景则是上古神话，而且，两个公司在对游戏理念的理解上也有很多不同。下面就让我们看看他们所构造出的游戏世界各有什么特点。

首先，《C&C》采用了 320*200 的画面模式，虽然分辨率不高，但却使画面非常流畅。与一代相比地图大了不少，地形有了高低起伏，突出了斜向视角的立体感、层次感；同时，其逼真程度也大大提高了——你能看到从山崖上静静流淌下来的河水，河上的石拱桥，飞机轰炸后留下的炸黑的地面，能辨得清树种的森林……尤其是战斗中的烟火效果，非常棒！看起来十分过瘾。听说这是 WESTWOOD 公司数台奔腾工作出来的成果。另外，在建筑物受到一定损坏时，会逐渐破旧，向一旁倾斜，直至最后爆作。在建基地的时候，也会用一小段动画表现，动感十足。这些细节都大大加强了游戏的可玩性，令你投入其中。至于说到《魔兽争霸Ⅱ》，其 640*480 的 SVGA 画面就更为可观了。且不说那些神气的披着长长披风的金发射手，那些战舰击沉后海面上荡漾的水波，单是看到工人进矿井采矿时会拿走矿井边的镐头，矿井内亮起了灯光，我就佩服得不得了，真是太用心了。在建基地时，虽然没有连续动画，却也是将建设的过程一步步表现出来；同时，在建筑物受到攻击时，你能看到建筑物燃起了火焰，最后倒塌，尘烟四起。最为赏心悦目的无过于双方战斗的场景了，只见刀枪与弓箭并举，飞石共血肉齐飞，不一时便是白骨遍地，爽啊！(喂，喂，你是不是有点变态呀)

这种偏重于战斗的游戏，音乐与音效是否“够劲”直接影响到玩家的情绪，可说是游戏是否能为玩家接受的重要因素。应该说，这两个游戏都向我们交了一张满意的答卷。《C&C》的音乐音效迫力十足，让人感到紧张刺激。在《C&C》中，音乐风格以 ROCK 和 POP 为主，让人充分感到了现代电子战争的狂野。喜欢跳舞的朋友有兴趣还可以边跳舞边玩。而《魔兽外霸Ⅱ》的音乐风格则偏重于古典音乐，可称得上雄壮有力，烘托出了一种古老、神秘的气氛。另外，两者都在游戏中加入了大量语音，报告现在的战况，使你随时能了解到整体的局面。《魔兽争霸Ⅱ》中更用语音来说明每次战役的任务及双方态势。在音效的表现上，二者都加入了一点新东西——远近效果。即当你离开正在发

生战斗的地方，去做别的事时，音效声会相应减弱，这也是一项增强了游戏拟真度的设计。不过我在《魔兽争霸Ⅱ》的ALPHA版中并未发现此项设计，是不是跟《C&C》学来的呢？

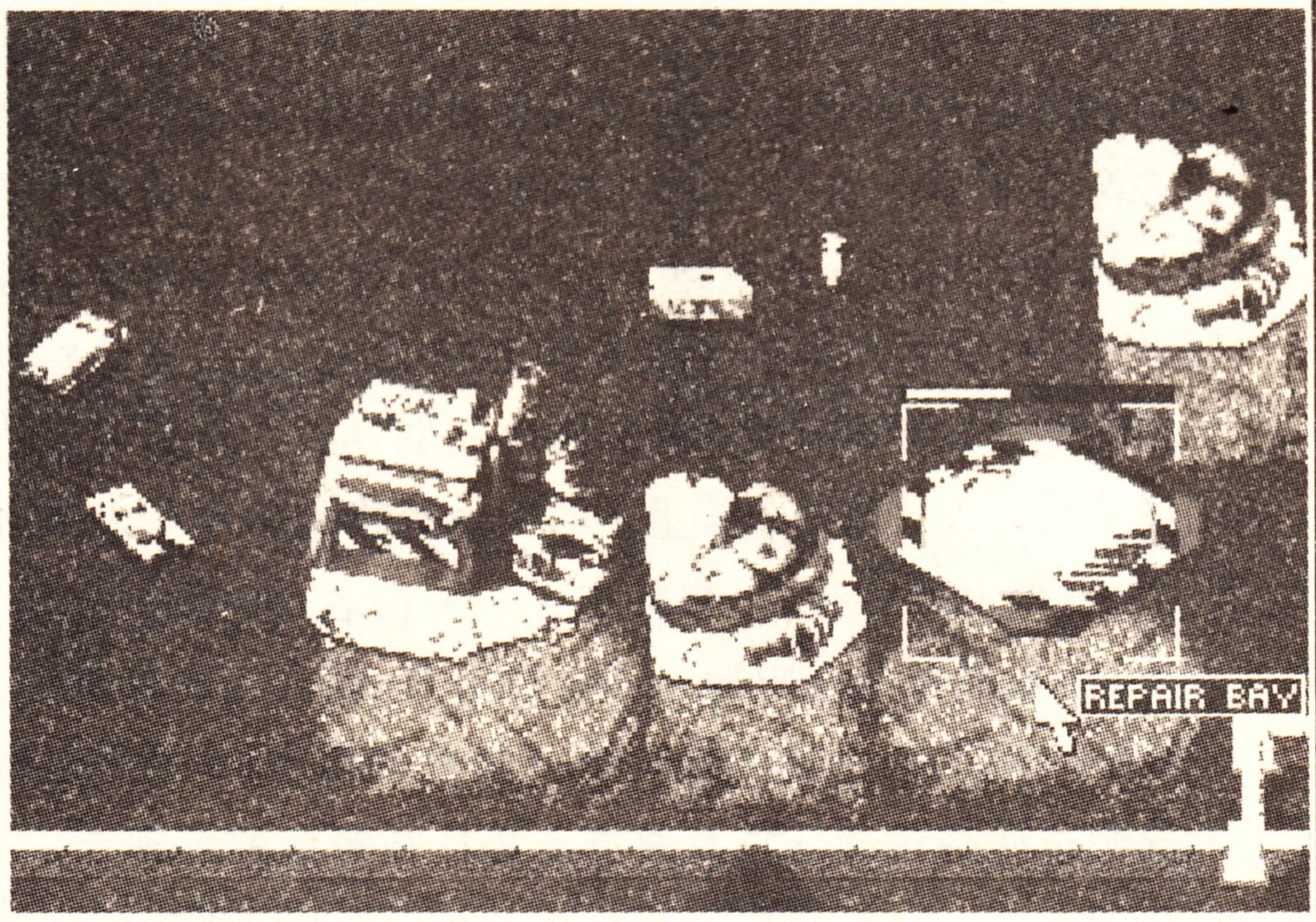
其实，取人之长补己之短是很正常的事，《C&C》也学习了《魔兽争霸》的任务设定，加入了破坏、扫荡、护送等关卡，使内容更为多样。武器种类也极为丰富，尤是离子炮(ION CANNON)及空中打击(AIR STRIKE)的效果，相当华丽，让人百看不厌。而突击队员、运输直升机等设计也使人感到非常有趣。在《魔兽争霸Ⅱ》中，还有很多野猪、山羊或可爱的小海豹走来走去，可惜你不能把它们圈养起来或者捕杀掉。(是动物保护协会不让这么做吗)

在机器的AI方面，二者也都有了长足的进步。除了会从你的薄弱处进攻以外，在《C&C》中，敌人会“闻声而来”，对你进行包围，而坦克、采集车等车辆会主动去轧你的步兵，这一点让人十分头疼；《魔兽争霸Ⅱ》里的敌人很会打消耗战，经常派小股部队对你进行骚扰，消耗你的力量，分散你的精力，使你不能安心建设。这些相信都是对玩家提出的新的挑战。

另外，你现在可以不用孤军奋战了！两个游戏都提供了多人连线作战的模式，一套《C&C》(两张光碟)可供四人使用，两人用NOD两人用GDI。而《魔兽争霸Ⅱ》更可支持多达八人上网混战，但需要三张光碟。在这种情况下，盟友之间如何配合，就成为了一个新的课题，游戏的魅力也大大提高了！(但是，谁能可怜可怜我，给我找个上网玩儿的地方呢？——当然是不用花钱的地方了！小人我一辈子感激您的大恩大德)

人算、天算不如机器算

这两个游戏的难度都属中上，还可以让人忍住不动用FPE等秘密武器。而BLIZZARD公司也很贴心地设计了地图编辑器，专门奉献给那些跟机器过不去的玩家(或者是跟自己过不去的玩家)。如果你实在是一个虐待机器的狂人——就是那种看到电脑方死得很惨而兴奋不已，放声大笑的人，本杂志的秘技专栏会让您得到满足，那上面已经《魔兽争霸Ⅱ》的全部秘技！至于《C&C》，玩家也不会放过它，老外抢先下手，已做了一个编辑器，可修改部队所使用武器，建筑物所需费用，以及属性等等。哎，如此馋人，叫我如何不改它！



《C&C》部队、建筑一一览表

名称	武器	生命值	侦察范围	所需费用	属性	技术等级	一次射击	装甲度
Miniguner 冲锋枪手	5.56毫米机枪	50	1	100	共有	1	1发	—
Grenadier 掷弹兵	手雷	50	1	160	GDI	1	1	—
Bazooda 火箭手	火箭筒	25	2	300	共有	2	1	—
Flamethrower 喷火器射手	火焰喷射器	50	1	200	NOD	1	1	—
Engineer 工程师	无	25	2	500	共有	3	—	—
Commando 突击队员	狙击布枪	80	5	1000	共有	7	1	—
Orca 海妖	导弹	125	0	1200	GDI	6	6	4
Stealth Tank 隐形坦克	导弹	110	4	900	NOD	5	2	2
Artillery 自行火炮	高爆弹	75	4	450	NOD	6	2	2
Rocket Laucher 车载导弹	227毫米导弹	100	4	800	共有	7	1	2
Apache 阿帕奇直升机	速射机枪	125	0	1200	NOD	6	15	4
Chemical Warrior生化人	生化喷枪	70	1	300	NOD	7	1	—
A—10 攻击机	燃烧弹	60	0	—	GDI	—	3架次	—
Flame Tank 喷火坦克	火焰喷射器	300	4	800	NOD	4	2	3
Light Tank 轻型坦克	70毫米炮	300	3	600	NOD	3	1	3
Med. TanK 中型坦克	120毫米	400	3	800	GDI	3	1	3
Mammoth Tank 巨型坦克	120毫米炮 导弹(辅助)	600	4	1500	GDI	5	2	3

Harvester 采集车	无	600	2	1400	共有	2	—	2
M.C.Y 活动基地	无	600	2	5000	共有	7	—	2
Hum-Vee 侦察车	机枪	150	2	400	GDI	2	1	2
Nod Buggy 轻便车	机枪	140	2	300	NOD	2	1	2
Recon Bike 侦察摩托	导弹	160	1	500	NOD	2	1	1
APC装甲车 (可乘五人)	机枪	200	4	700	共有	4	1	3



名称	坚固程度	能源需求	能源输出	技术等级	属性	费用	武装
Temple of Nod NOD大本营	1000	150	0	7	NOD	3000	—
Adv. Comm. Contr 高级控制中心	500	200	0	7	GDI	2800	—
Weapons Factory 武器工厂	200	30	0	2	GDI	2000	—
Guard Tower 防卫塔楼	200	10	0	2	GDI	500	速射机枪
Adv. GuardTower 高级防卫塔楼	300	20	0	4	GDI	1000	火箭
Obelisk of Light 激光发射塔	200	150	0	4	NOD	1500	激光
Turret 炮塔	200	20	0	2	NOD	250	火炮
Refinery 提炼工厂	450	40	10	1	共有	2000	—
Silo 贮存器	150	10	0	1	共有	150	—
Helipad 直升机平台	400	10	0	6	共有	1500	—
Comm. Centre 通信中心	500	40	0	2	共有	1500	—
SAM site 萨姆导弹发射器	200	20	0	6	NOD	750	—
Air Strip 简易机场	500	30	0	2	NOD	2000	—
Power Plant 发电站	200	0	100	—	共有	300	—
Adv. PowerPlant 高级发电站	300	0	200	5	共有	700	—
Barracks 兵营	400	20	0	—	GDI	300	—
Hand of Nod NOD之手(兵营)	400	20	0	—	NOD	300	—
RepairBay 修复平台	400	30	0	5	共有	1200	—

《C & C》热键

G——区域防守(Guard Area):命令部队对所在地进行警戒,一旦发现敌人立即发动进攻。

X——部队散开(Scatter units):先选择一组部队,再按X键则队伍分散开,以减少导弹等武器的群体伤害,或使其去进攻多个不同目标。

H——以中心视点(即在屏幕中心)显示基地。

N——显示下一支部队。

R——投降,或在多人游戏时放弃离开。

A——点中他人的建筑或部队,按A一次与他人联盟,再次按下即解盟,多人游戏时有效。

TAB——打开/关闭右侧菜单。

CTRL+(F7-F10)——标记区域(Map Bookmark System):给一个地点做上标记,F7—F10回到该区域。

CTRL+(0-9)——标记部队(Team Creation):给一支部队做上标记,0—9回到控制该部队。

ALT+(0-9)——以中心视点显示被标记的部队。

HOME——以中心视点显示当前选择的部队。

CTRL——强迫攻击(Force Attack):先选一支部队,按住CTRL键,再移动鼠标,可攻击无人的地区及自己的建筑(喂,喂,你还好吧)。

ALT——强迫移动(Force Move):先选一支部队,按住ALT键,再移动鼠标,可强迫移动。(你可以试试将坦克"强迫移动"到敌人的步兵头上!)

CTRL+ALT——守卫巡逻(Guard Area or unit):先选一支部队,按住CTRL和ALT,再选择一个建筑或部队、人员,则部队会守卫住你所选择的目标。

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡

邮购价目表

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	三国 1	110.00	大战略 2	140.00	信长野望(霸王传)	270.00	石中剑(原装)	190.00
	三国 1+2	170.00	大战略 2+三国 1	215.00	圣骑士战记(原装)	90.00	欧陆战线	125.00
	三国 3+大战略 1(追踪)	170.00	凯撒大帝 1	70.00	圣骑士战记	60.00	众神的遗产	280.00
	梦幻模拟 2	130.00	乱世霸者	75.00	忍者武雷(原装)	150.00		
FGT 格斗	真人快打 1(原装)	100.00	饿狼传说 2(原装)	150.00	街霸(12人,24M)	115.00	幽游白书 2	
	真人快打 2	130.00	侍魂(原装)	150.00	街霸(12人,16M)	95.00	(魔强统一战)(原装)	160.00
	真人快打 3	180.00	侍魂	135.00	街霸(16人,40M)(原装)	250.00	幽游白书 2	
	武士魂 2	70.00	龙虎拳	95.00	街霸(16人,40M)	220.00	(魔强统一战)	135.00
	七龙珠	105.00	武士道	120.00	WWF摔角	135.00	X-MAN2(动作)	100.00
	摔角霸王	185.00	街霸(12人,24M)(原装)	150.00	拳王争霸	185.00	世界英雄。	90.00
ACT 动作	蜡笔小新	100.00	变形侠医	95.00	格斗四人组 3(原装)	150.00	美少女战士(原)	180.00
	音速 2	70.00	海豚 2	85.00	格斗四人组 3	135.00	金刚战神	110.00
	音速 3(原)	160.00	海豚 3	110.00	狮子王(原装)	160.00	漫画地带	100.00
	音速 4	100.00	侏罗纪公园 2	90.00	狮子王	130.00	米老鼠纪念版	95.00
	丛林冒险 1	100.00	魔界大法师	105.00	神奇男孩(原装)	80.00	战斧 3	75.00
	丛林冒险 2	105.00	蜘蛛人 2	115.00	神奇男孩	50.00	环保坚兵	140.00
	修罗之门(原装)	160.00	蜘蛛人 4	160.00	龙女	70.00	正义使者 1	100.00
	送报童 1	50.00	幽游白书外传(原装)	160.00	送报童 2合 1	50.00	正义使者 2	135.00
	蜘蛛人	50.00	送报童 2	70.00	梦幻战士	50.00	异形风暴	50.00
	鬼邻居	50.00	妖子	50.00	诺米救美	80.00	旋风女战士	50.00
	十字军	50.00	唐老鸭	50.00	顽皮足球	100.00	宇宙忍者	50.00
	外星王子	75.00	奇幻森林	70.00	美少女战士	95.00	死光枪	50.00
SHT 射击	坦克(原装)	70.00	西部枪手 2	100.00	特勤金刚	105.00	空牙(空战)	80.00
	雷电传说(空战)	70.00	魂斗罗	100.00	忍无可忍	100.00	雷电+空牙(空战)	125.00
	机械战警	95.00	反爆特勤组	65.00	雷鸟 4(空战)	75.00	超时空特警	130.00
	越空狂龙	100.00	异形战士	85.00	雷鸟 2+世界杯足球	90.00	迷航战舰	140.00
	战斗玛丽亚	75.00	联合大作战(空战)	75.00	真实的谎言	95.00	魔甲奇兵	50.00
	星际奇兵	145.00	异形三代+外星战将	80.00	恐怖角	135.00	西洋封神榜	50.00
	死亡战争(空战)	65.00	太空战斗机(空机)	65.00	武器之王(空战)	50.00	宇宙达人(空战)	50.00
PUZ 智力	毁灭警官(射击)	130.00	沙漠风暴 3	100.00	坦克+007	90.00	红色战区	95.00
	沙漠风暴 1	70.00	F-22+地面大作战	110.00	F-15	70.00	亚瑟传说(RPG)	190.00
	沙漠风暴 2	80.00	赌城+HQ赛车	90.00	终极战役	120.00	沙漠风暴+亚生物战争	120.00
RPG 模拟	光明十字军(原装)	180.00	英雄传说	125.00	梦幻之星 4	140.00	光明力量 2	125.00
	光之继承者(原装)	160.00	梦幻之星(复刻版)	200.00	新创世纪(原装)	180.00	大航海时代 2	230.00
	光之继承者	140.00	梦幻之星 4(原装)	180.00	光明力量 2(原装)	160.00	斗技王(原装)	160.00
RAC 赛车	摇滚赛车	145.00	街头飙车	145.00	顶极赛车 2	75.00	VR赛车(原装)	200.00
	川崎赛车	70.00	印地赛车	100.00	顶极赛车 3合 1	125.00	超级摩洛哥 2	120.00
	疯狂赛车	90.00	F-赛车	90.00	机车 2	85.00	蚯蚓战士Ⅱ(动作)	160.00
	文素赛车	90.00	新 F-1赛车	145.00	机车 3	105.00		
SPG 体育	94'FIFA足球	90.00	篮球飞人(原装)	160.00	96'NBA篮球 1	120.00	天使之翼 2合.1	70.00
	96'FIFA足球	110.00	篮球飞人	95.00	NBA JAM 2	140.00	NBA JAM(原装)	50.00
	台球	75.00	95'台球	95.00	橄榄球	50.00	J联盟足球	120.00
TAB 桌面	锄大 D	180.00	梦幻水果盘	125.00	麻雀恶魔塔	175.00	雀皇登龙门(原装)	160.00
	魔法宝石	50.00	戴维丽斯	50.00	魔珠历动	50.00		
	世嘉制式转换卡(NTSC-PAL)100.00元(能提高世嘉机的兼容性)							

注:以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费 10 元;2 盘 15 元;3 盘以上邮费均为 20 元。游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

特别声明:1.以上世嘉卡卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。 2.北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

特别推荐:A'CAN F-16 游戏机(PAL/D 制式)980 元,游戏卡均为 280 元(包括:邪恶之子、音速飞龙、光明战史、三国志武将争霸、嘻游记、福尔摩沙大对决、赌霸、非洲探险、超级中华职棒。)

北京智乐王国游戏机专营店游戏机邮购价目表

	机种	单价（元）	邮费（元 台）
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 60制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 50制式)(随机赠送原装卡带一盘)	980.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)(随机赠送原装卡带一盘)	650.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC制式)(使用普通世嘉卡带)	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR (随机赠送原装卡带一盘)	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 16M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 32M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(单独购买)(AV,RGB输出)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(和磁碟机一起购买)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M (随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	日本原装日版超任主机(NTSC-PAL两用)	1050.00	80.00
	超任磁碟机 UFO 34M (随机赠送磁碟游戏十张)	1880.00	50.00
	超任磁碟龙Ⅱ 32M (特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1780.00	50.00
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2980.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下日版)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2180.00	100.00
	世嘉 32X提升器(NTSC制式、随机赠送 32X专用卡 3盘)	880.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送原版 95博击之王一张)(NTSC制式 220V)	3080.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送原装盘 10张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	1280.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣(ASCII)	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-010)	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC-XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-203)	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-120)	80.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	10.00
	世嘉机专用制式转换器	140.00	15.00			
超任配件	超任制式转换器"画皇"(NTSC-PAL-D)	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机(送碟一套)	1980.00	100.00	超任精装连发手掣(EL-030)	80.00	15.00
	超任 AV线	15.00	10.00	超任精装连发手掣(EL-103)	90.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任+世嘉精装两用手掣(EL-200)	100.00	15.00
	超任博士 16M扩展卡	680.00	20.00	超任博士 32M扩展卡	980.00	15.00
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星 6键连发手掣(香港产)	150.00	15.00	SONY组装手掣	220.00	15.00
	土星组装手掣(香港产 EL-233)	120.00	15.00	SONY原装记忆卡	480.00	15.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO组装 6键手掣(EL-403)	120.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装记忆卡	680.00	20.00	3DO原装光电手枪	550.00	30.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1580.00	20.00	3DO原装解码(可看 VCD影碟)	1680.00	40.00
	土星组装光电枪	280.00	30.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	120.00	10.00	3DO SNK SONY用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60(所有 NTSC制式游戏机都可用)	280.00	30.00			
游戏软件	3DO游戏光盘(原装)	120.00	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)		
	土星游戏光盘	价格不等	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)		
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80	(邮购软盘最少数量 10张)		
	超任游戏软盘目录函索 20元 套					
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80			
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套					
	台湾智冠电脑游戏光盘	48.00	10.00			

特别声明

1. 以上游戏机邮购价格只针除北京地区外其它省市。
2. 北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。
3. 因各地邮购情况有别,收到日期为 7-9 日(按邮购者寄出汇款日期算起)。

特别推荐

日本原装世嘉 7 合 1 机(AIMA-爱华)(可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM-AM 收音功能/卡拉 OK 功能/立体声音箱)随机赠送日本原装世嘉光碟三张,日本原装麦克风一只,电源一只单价 3380 .00(邮费 120 .00)

特别服务

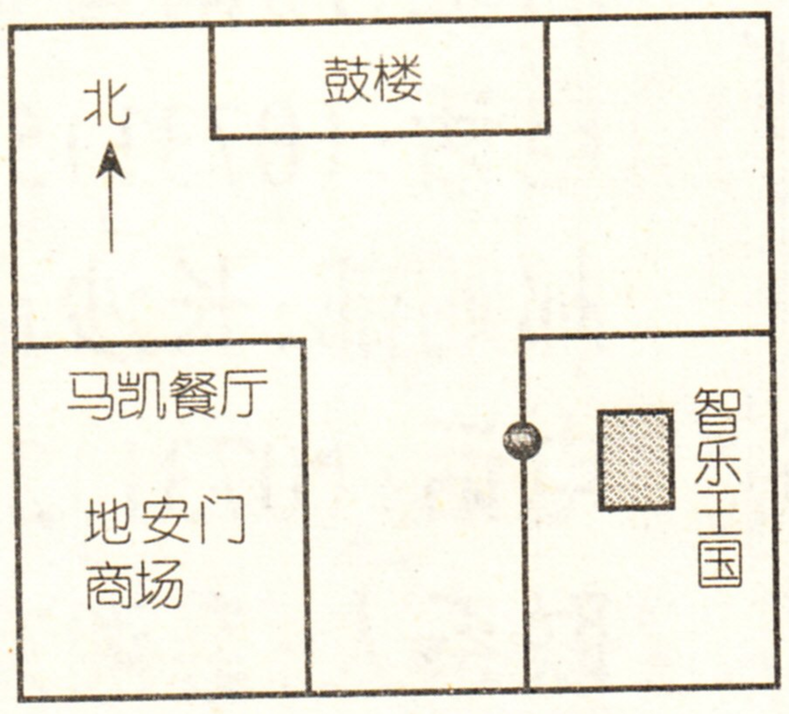
本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街 36 号(100009)

电话:(010)4035664 联系人(收款人):卢华



五路汽车鼓楼站下车,宏大文化用品对面

湖南
长沙今明电子电器专门店

以销售各种高、中档游戏机、节目软件及其周边为主的专店

世嘉原装机、组装机
世嘉土星机
松下 3DO、三洋 3DO
索尼 PS
GB 机、GG 机、VB 机
超任机、磁碟机等

及其对应以上各种机器的软件、周边设备(如方向盘、光线枪、手柄、电源、连线等)。品种"超级"全、价格吗?请参略本店以前于《电子游戏软件》刊登的广告,便会明白本店宗旨—让大家拥有价廉物美、货真价实的游戏机产品。

直接屏幕显示币数、时间

让计时、计次、投币等控制器于上月面市,由于它通用各种机型,以其功能、效果的实用,已被游戏机房机主承认。

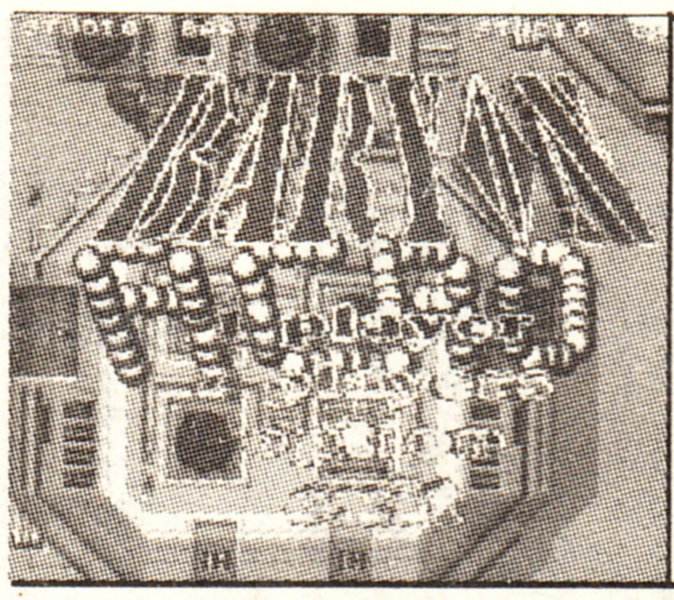
价格:450 元,并诚征各地代理

湖北地区特约经销商:刘兵
电话:(0717)221940

欢迎来人参观,批发面议,并可享受游戏机类的"超低"批发价。

欢迎来函来人询问价格,继续提供价目表

店址:湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
电话:(0731)5461253
邮购部:长沙市车站路附 37 号 晓辉电器城 2 楼 B2 湘粤电器商行
电话:(0731)2294835
联系人:龚湘京



鹰击长空 BARYON VS TYRIAN



文/严蓬

久违了，我心爱的战机

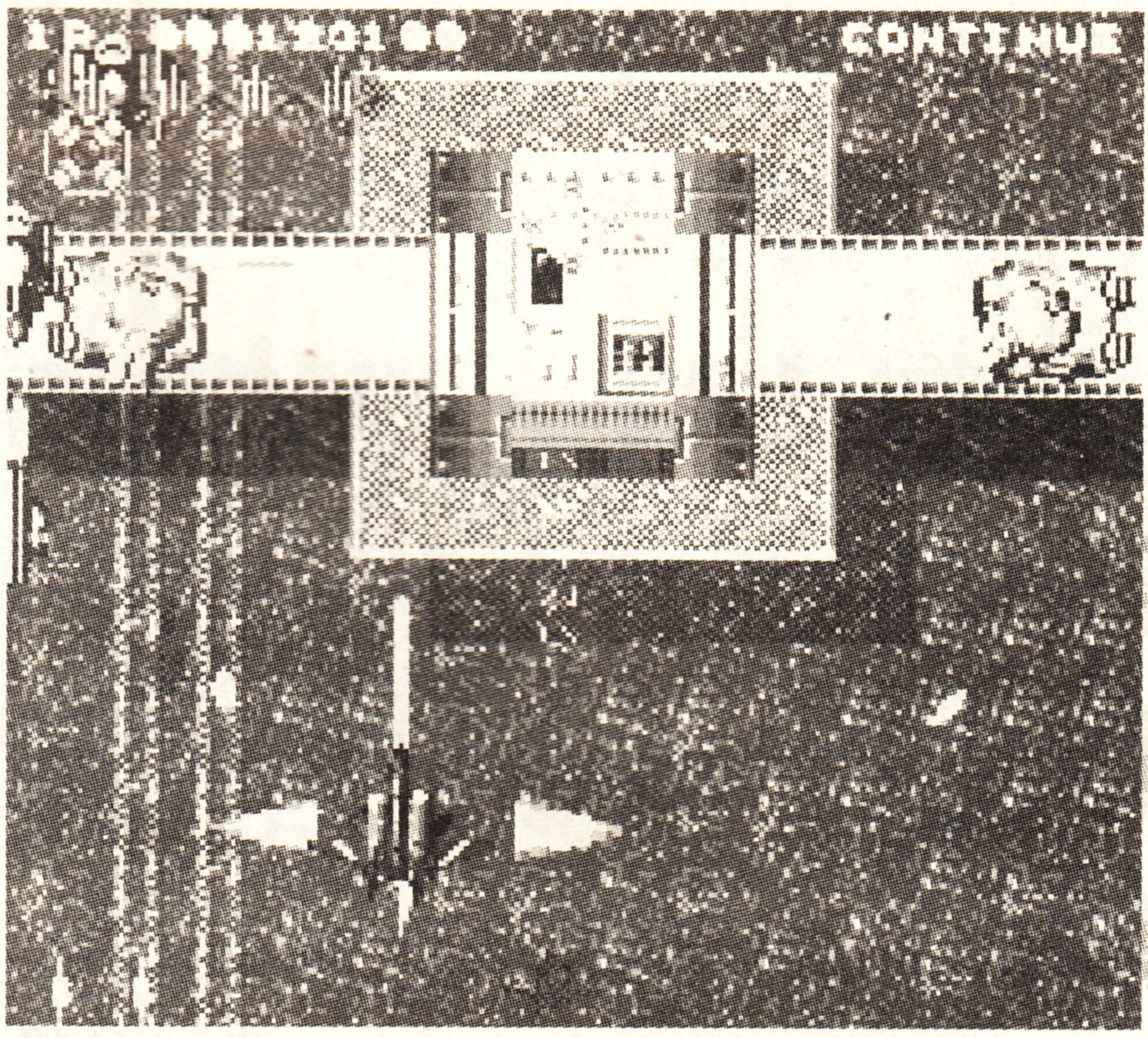
近些时日，电脑上好GAME如潮。亲爱的朋友，你现在正在哪一个时空奋战中呢？是在《巫城》(《WICTHAVEN》)中扫荡群魔，还是在《魔兽争霸Ⅱ》里统率着人类或兽人军团？也许，你正在《FIFA96》中的某一个队效力，为夺取世界杯而努力；也许，你已经熟悉了《真人快打Ⅲ》和《格斗捍将》的必杀技，正在比较《斗神传》的试玩版与PS上的孰优孰劣……可是，你是否忽略了古老而又具有永恒魅力的射击游戏呢？先把其它的事情放一放吧，这里正好有两款新型的战机等着你来驾驶。ARE YOU READY? LET'S GO!

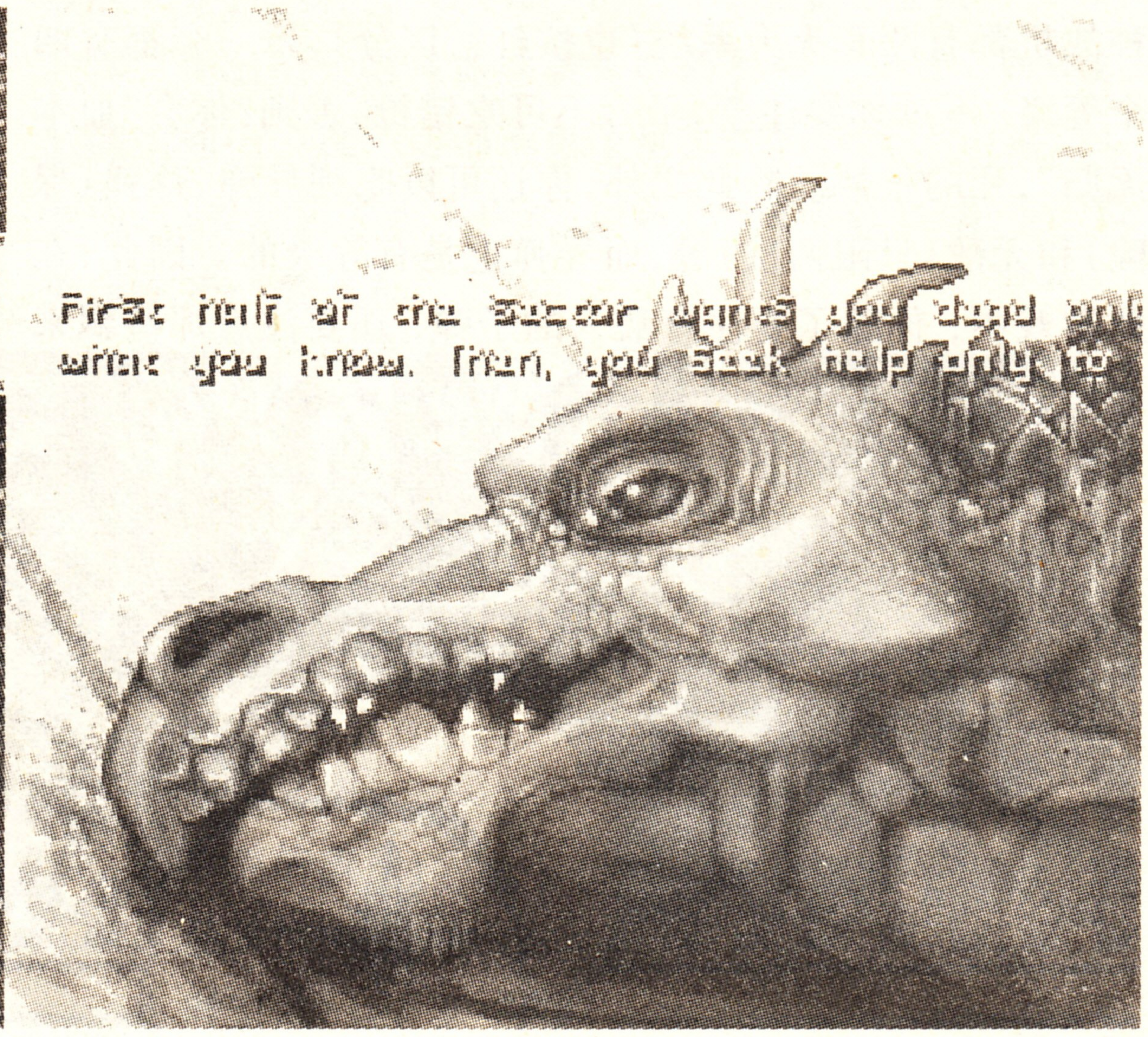
《柏鹰战机》VS《碧空出击》

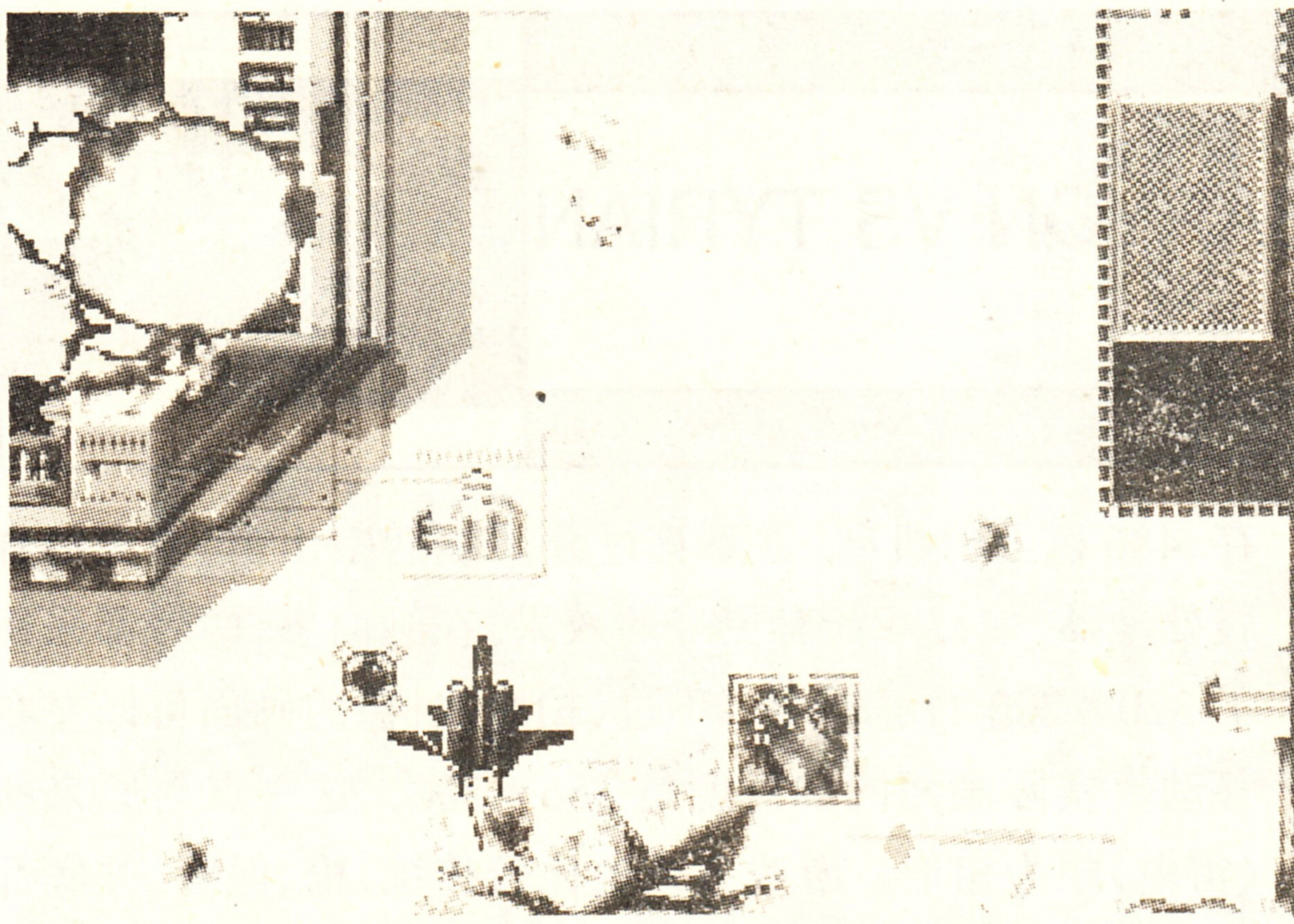
说来有趣，在一年多以前，也有两款纵版射击游戏几乎同时问世——APPOGE公司的《雷电威龙》(《RAPTOR》)和ACER公司的《雷电》(《RAIDEN》)。当时它们的出现使PC上的STG迷们看到了一线曙光。笔者记得当时拿到《雷电威龙》后，看到其精细的画面和流畅的动作。登时一扫对电脑能束作出出色的ACT、STG游戏的疑虑。现在，EPIC公司的九五年大作《碧空出击》(《TYRIAN》)又遇上了敌手——ACRO STUDIO公司出品的《柏鹰战机》(《BARYON》)！两强相遇，究竟谁更胜一筹呢？

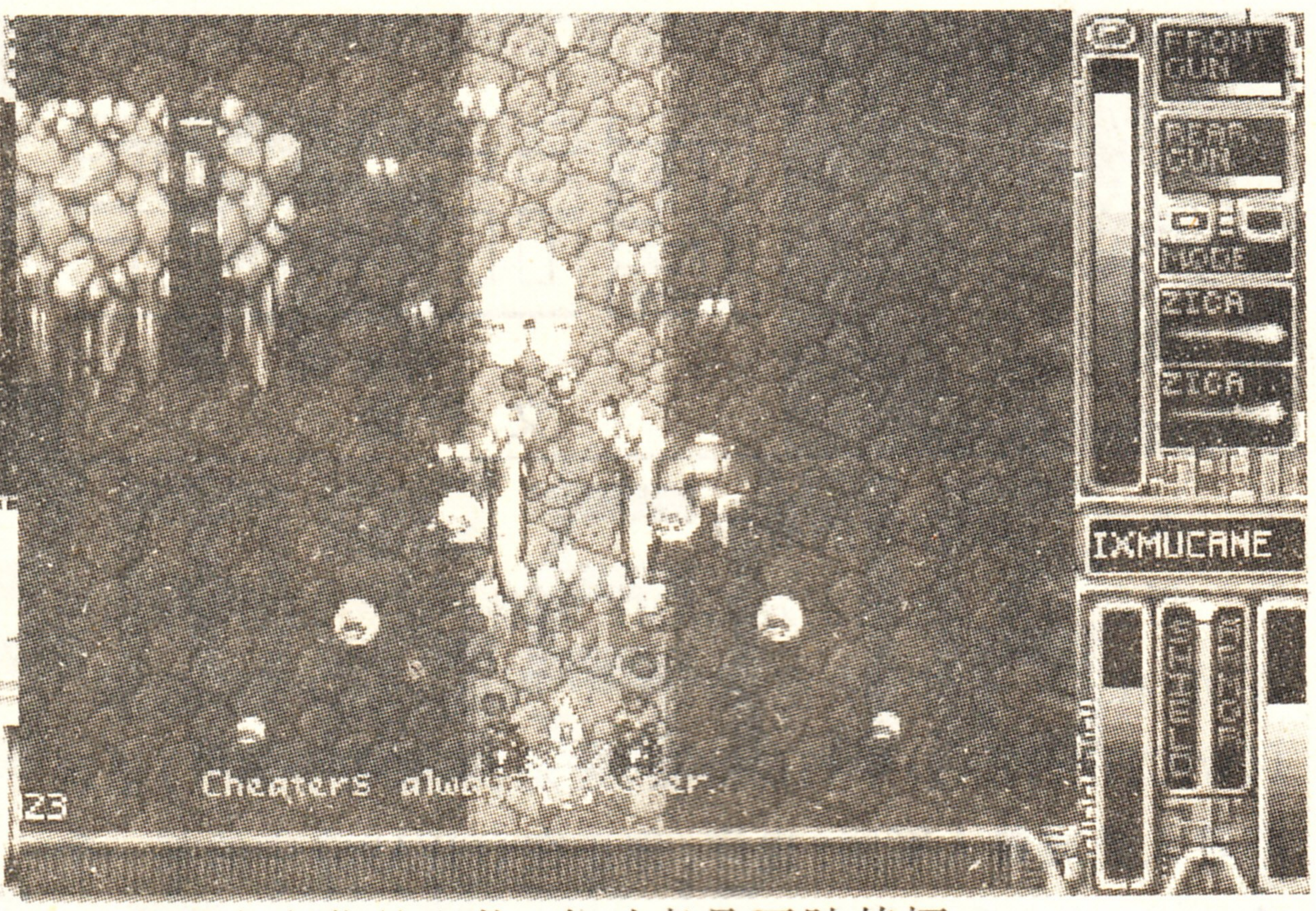
首先，从配制要求上讲，两者基本相同，都需4M内存，486以上的机型。并不算过分。而《碧空出击》更支持奔腾处理器，使游戏能有更好的效果。在画面上，两者都采用了320＊200的解析度。不过《柏鹰战机》的画面可以左右移动，实际画面的解析度是256＊200，这一点与原来的《雷电》颇为相似。游戏方式也比较传统，枪、保险、关底都作得中规中距。而《碧空出击》则秉承了EPIC的一贯传统，画面非常精细，乍看上去，与SVGA方式无异。色调搭配得也很好，明净自然十分悦目。另外，此游戏采用了多重卷轴设计，背景最多可达五层！使游戏极富空间感。这在以前的PC版射击游戏中是很难见到的。可是进入游戏之后，你会觉得《柏鹰战机》的画面效果并不比《碧空出击》差。因为此游戏中的爆炸效果作得很棒，迫力十足，你甚至能看到敌方兵器被击毁时碎片乱飞的情景；而《碧空出击》中的爆炸火光则是小小的一团，显得不够震撼。武器效果也是如此，《碧空出击》中不管自机还是敌人的子弹、导弹都略显“纤弱”。当你在《柏鹰战机》中把枪吃满，看到那比自机还粗的激光柱将敌人一扫而光，或是六向枪如凤凰飞羽翼般地展开火网，你才会体会到什么叫“够威够力”！

在游戏的设定上，我们得说，《碧空出击》有一个非常亲善友好的界面，这是《柏鹰战机》所远远不及的。它可以让你在标题画面下了解游戏的有关资讯以及武器系统、操作方式等内容，也可以让你在游戏画面中实时修改诸如速度、分辨率、音乐与音效大小等参数。而在每一关之后，玩









家都可以进行存取游戏、自机升级、控制设定、观看资料等操作，十分便利舒服。老牌公司确实不同，能处处从玩家立场出发。与之相比，《柏鹰战机》的界面则只能用简陋来形容。此游戏虽然支持手柄，但却不能用手柄来进行菜单选择，很不方便。游戏没有提供存盘功能、难度选择，甚至没有续关的机会！也就是说，一旦“机毁人亡”，游戏就会用颇具震撼力的 GAMEOVER 画面告诉你！“胜败乃兵家常事，大侠您从头来过吧！”（可是我差一点点就要过关了！呜呜——）

再说射击游戏的灵魂部分——武器系统。《碧空出击》在此方面也十分用心。首先，在双人游戏中，主机与副机可以合体，移动由主机操纵者控制。如副机左右移动则主副机分离。主机和副机各有各的武器，不能“通吃”，也就避免了双人玩时常见的你抢我夺现象。另外，飞船本身也有主枪、后枪、左右副枪、防护盾、发动机等装备，每过一关，都可对其进行升级。当然，升级受到金钱的限制。有了钱，你可以选用威力大、性能好、等级高的装备。所以，多杀鬼子多抢钱吧！（这话听着怎么有点别扭啊）《柏鹰战机》中的武器变化则不算很多，玩家可以有红蓝两种战机可选，每种战机都有两套火力系统（也按红蓝区分），每一套都有四个等级。不过你要注意，千万不可吃错枪，否则？你会“血本无归”，死的很惨。除此之外，你还可以吃到导弹、炸弹（保险）和无敌（只限两次）等，而导弹也是有等级的。因此，在此游戏中，你除了要注意敌人的子弹，还要注意那些飘来飘去还会变化的宝物！有时真是不胜其烦。

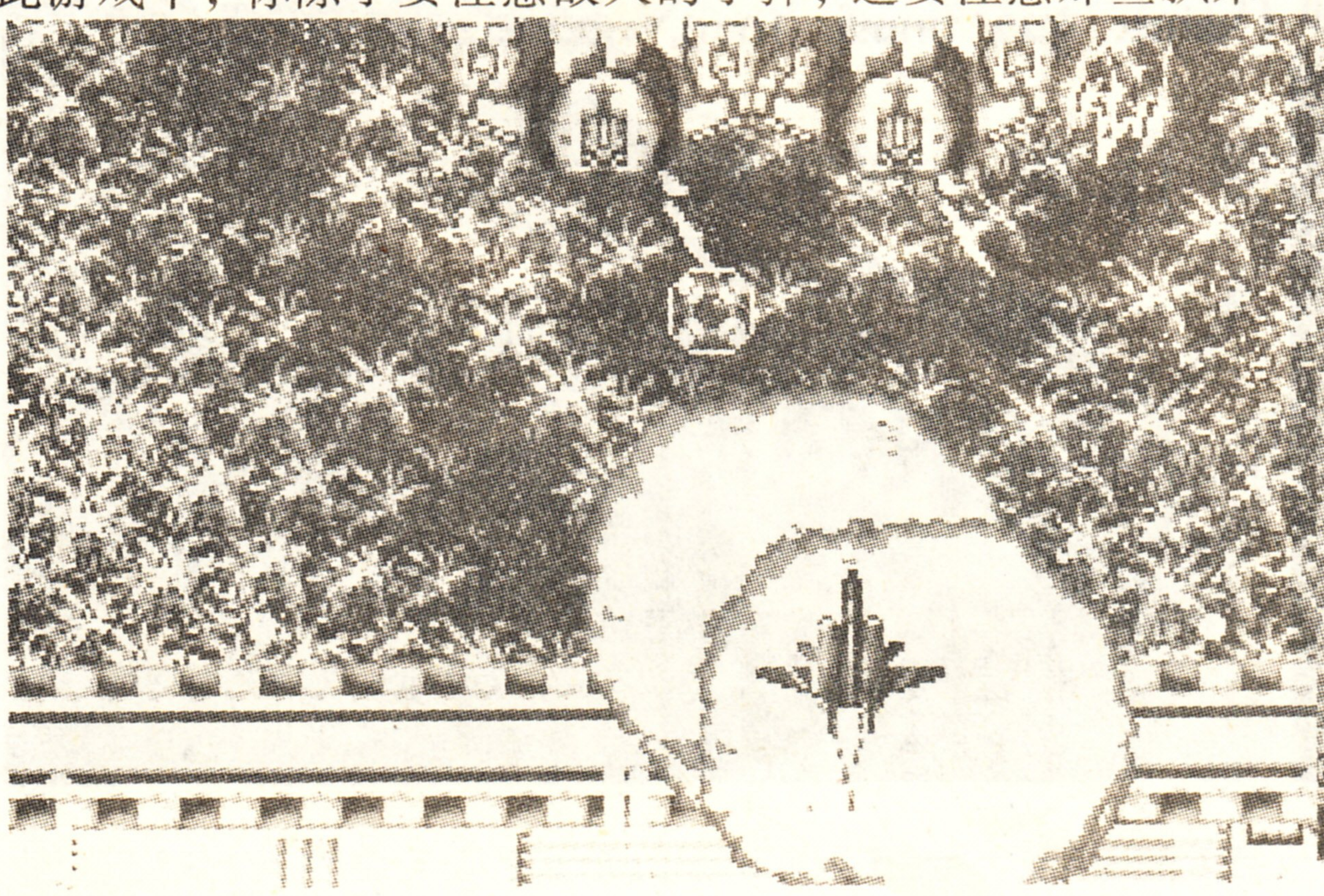
愿我们作得更好

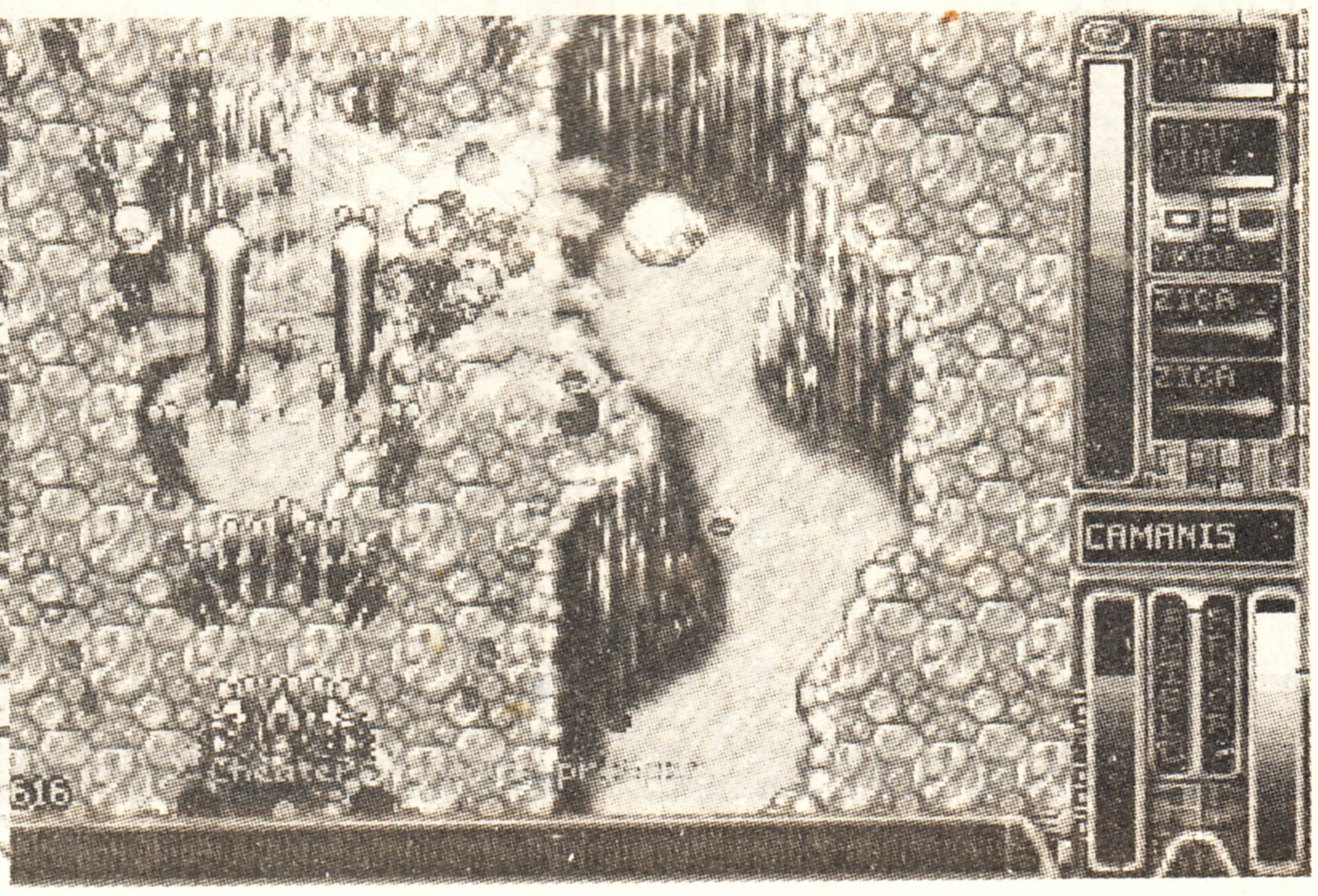
总的看来，《柏鹰战机》更为传统，很像以前的街机游戏。（顺带说一句，现在国内街机上射击游戏可是越来越少了。想想当年狂玩《四国战机》、《空牙》的日子，好让人怀念）而《碧空出击》则显得十分成熟、完善，突出了电脑游戏的特点（比如其中的连线功能）。两者都堪称当前游戏的上品。

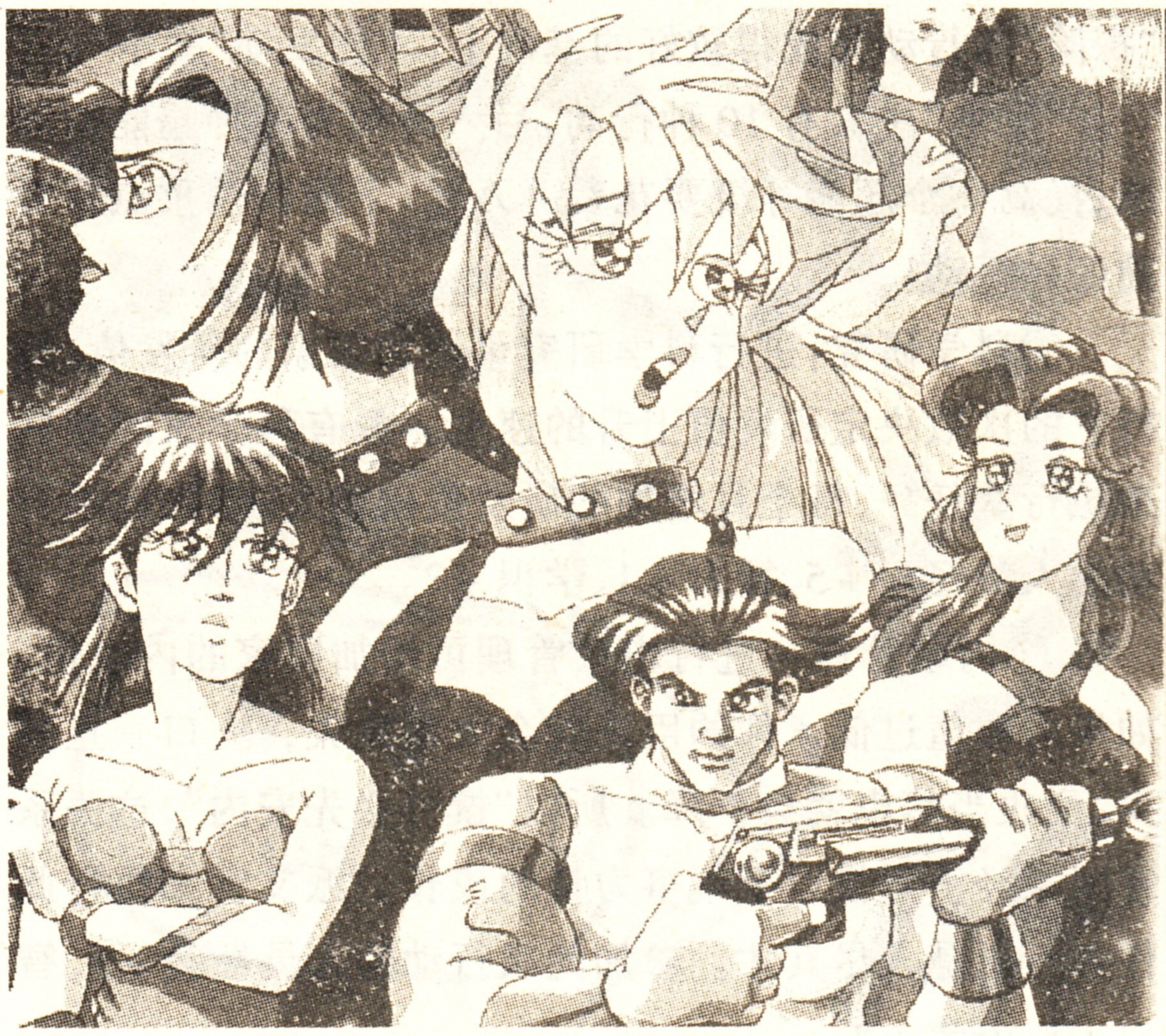
不过，正如《电子游戏软件》以前的一篇文章所言，射击游戏目前总的趋势是停步不前，没有突破性进展。而且很多游戏本身的设定上存在着问题。比如，在《析鹰战机》等游戏中，难度很高，自机只要中一弹就前功尽弃。而敌人却是如潮水般不断涌来。在激烈战斗中，到处都是爆炸的闪光，各种武器——激光、导弹、子弹带着火焰，闪着光芒，满天飞舞。壮观是真壮观，热闹是真热闹，可这时你根本看不清敌方的炮火，死了都不知道是怎么死的。这样的设定能说是合理吗？

在 RPG、SLG 等各类游戏都在大发展的今天，怎样使射击类游戏（主要是横版和纵版的战机游戏）作得更好，是摆在游戏厂商面前的一道难题。这意味着挑战，也意味着巨大的机遇：谁能突破它，谁就能在游戏的历史上写下新的篇章！

套用一句广告词：“愿我们作得更好！”







《大银河物语》攻略心得

生产厂家:智冠科技有限公司

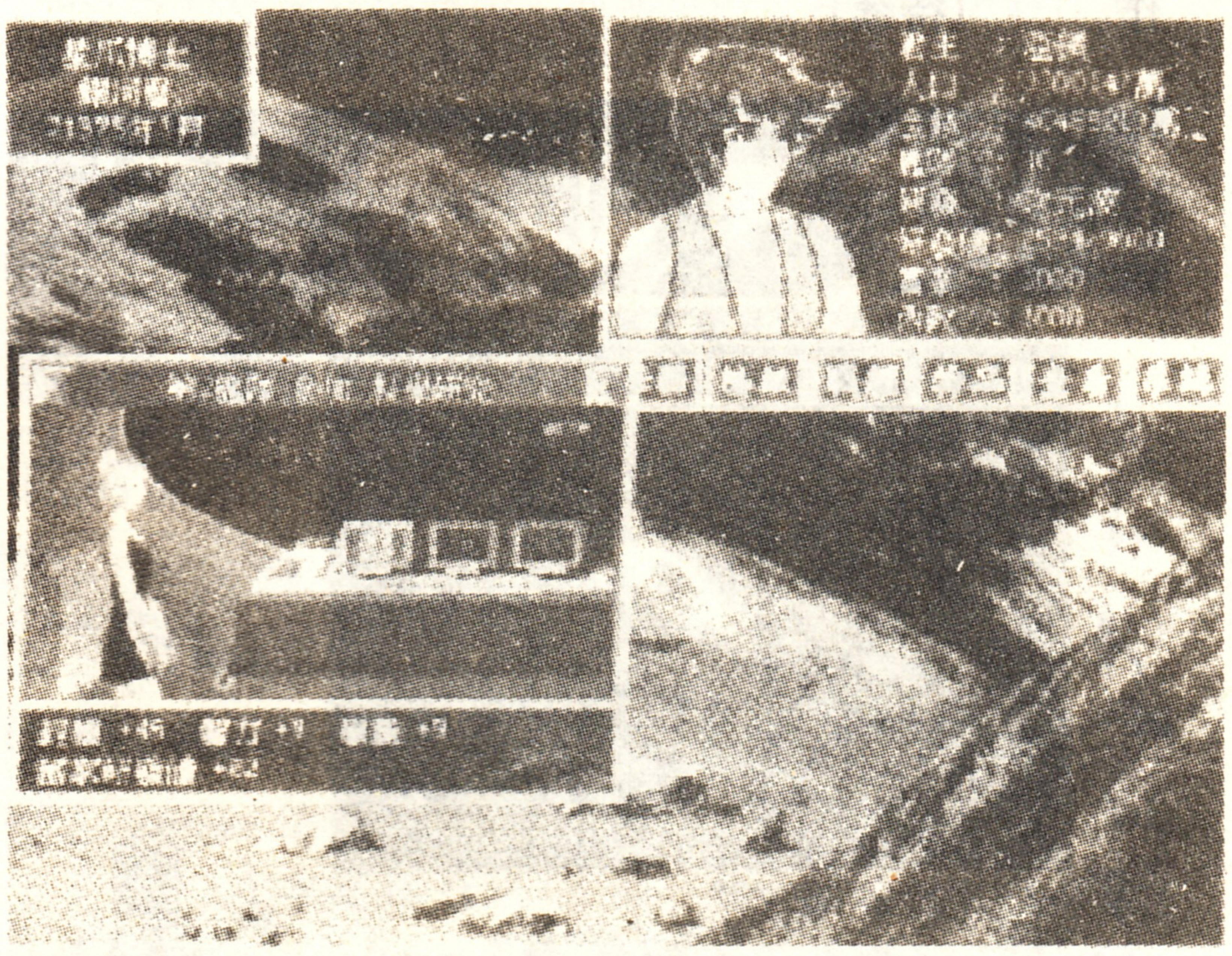
类型:SLG　**机种**:PC　**容量**:300M **媒体**:CD－ROM

上市时间:1995.12　**价格**:49 元/片(光碟)

文/金南

曾经以《三国演义》名闻天下的智冠科技有限公司在1996年新年即将来临之际有了新的惊人之举，在中国(包括港台地区)、新加坡、马来西亚以及美国和加拿大华人社区等全球中国人的聚集点同时推出大型 SLG 型计算机游戏《大银河物语》。这个游戏虽然总的来说属于 SLG 类游戏，但实际上，它集中了 SLG 和 RPG 的各自特色，可以说是继光荣公司的《大航海时代》之后又一部把 SLG 与 RPG 成功结合在一起的杰作。

《大银河物语》的故事发生在两亿八千万年前的银河系，那时的人类只有一种－－女人。她们拥有高超的科技和特异的超能力，生活在紫心帝国皇帝兼星际联邦主席莎朗 22 世的统治下。星际联邦最高科学研究所高级研究员伊芙发明了一种生化人，编号为亚顿 0001，绰号为“男人”。男人消耗的食物比女人多，超能力也比女人迟钝，但他拥有强壮的肌肉、高超的智力和敏捷的反应，是一种非常优秀的实验成果，伊芙因此而获得了恒星勋章。三年后，正当女人们即将试制亚顿 0002 和亚顿 0003 的时候，男人亚顿却认为自己作为生化人，智力不比女人低，却要被女人当成工具使用，毫无人的权利，很不公平。于是他运用自己特殊的气质、魅力和高度的智慧，使包括他的创造者伊芙在内的一批女科学家和将领对他产生了一种银河系中从未发生过的特殊情愫，并心甘情愿地尊奉他为君主，追随他离开了紫心帝国。莎朗 22 世以为是伊芙等科学家绑架了亚顿，要在银河系的某个角落研制出更优秀的生化人以颠覆紫心帝国，于是命令帝国舰队搜索亚顿、伊芙以及其他叛逃的女人的下落。搜索行动虽因半年后星际联邦爆发的多国战争而中断，但莎朗 22 世追捕男人的心理一直存在着。亚顿(玩家在游戏中扮演的角色)的任务就是带领那些对自己有特殊情感而紧紧跟随的女人，全力为男人推翻女人在银河系的统治而战，为了在银河系确立自由平等的新秩序而战。



在游戏一开始，亚顿君主面临着一个困难的局面：低级的实业，虚弱的内，政稀少的人口，有限的金钱，单薄的武器，凶狠的太空强盗的袭击以及更强大的紫心帝国舰队的追捕……这一切都不免令玩家手忙脚乱。其实不心惊慌，只要玩家熟悉了操作过程，《大银河物语》这个游戏的难度并不是很大。

游戏共分为十关，这十关的名字分别是：

1.冰雪覆盖的世界；
2.跳跃点的秘密；
3.黄金之泉；
4.银河废墟；
5.百年战争；
6.希望之剑；
7.伊芙的故乡；
8.星爪博士；
9.时空之门；
10.终级之战。

每一关都要完成固定的任务才能通过，这点使它有点类似 RPG 游戏。不同的是，《大银河物语》没有令人晕头转向却又必须通过的迷宫暗道，也没有让人猝不及防而又非应付不可的随机敌手。在每一关中，玩家扮演的亚顿（当然也可以设定玩家愿意要的名字）不用象在 RPG 游戏中那样到处乱走，而是通过给自己的舰队下达各种命令的方式来完成任务，这一点使这个游戏具备了 SLG 游戏的特征。

在游戏主画面的主菜单上，共有“任务”、“编组”、“战舰”、“物品”、“查看”、“系统”六个大项。在这六个大项上方是“国家资料表”，共有君主、人口、金钱、舰队、研发、研发值、实业、内政等八种指示。玩家不必觉得繁琐，实际上这个游戏最重要的两个因素是金钱和研发值。只有不断提高研发值，才能设计出新式的战舰；同时只有有了足够的金钱，才能反设计的新式战舰通过“战舰”菜单制造出来，并通过“编组”菜单进行分配，才能通过“物品”菜单购买有用的激素赏赐给部下。说到底，与《三国演义》一样，充实的经济基础和强大的军事力量是致胜的关键因素，而获得这两个因素的方法就是通过“任务”菜单来下达命令。

亚顿通过向自己的舰队下达命令执行“任务”菜单。一个舰队在一个月内只能执行一次任务，亚顿拥有的舰队越多，每个月能执行的任务也就越多。如果亚顿只有 3 只舰队，那每个月就只能下达 3 项命令，而如果他拥有了 20 支舰队，那他每个月可以下达 20 项命令，当然就能够在有限的时间内做尽可能多的事情，这对于在规定的时间内完成一关任务是很重要的。如果到了规定的时间还不能完成本关任务，男人反抗女人的战争就会失败。所以，玩家要尽可能多地增加舰队（最多可达 20 支舰队）。舰队由人员和战舰组成，两者缺一不可。前文说过，战舰是有了足够的金钱和研发值以后设计和制造出来的（当然一开始就可以直接买到最低级的“火神Ⅰ型”战舰），人员的来源有三种，一是在游戏开始时就已追随亚顿的伊芙等人；二是在战争中抓住的女俘；三是一些在探险中遇到或自愿投靠的隐士、流浪女等。她们的职业各不相同，所以命令某个舰队从事某项任务时要注意把职业对口的女人编制进去。如专门从事内政管理和工商生产的舰队可多编入一些文官；主要从事科学研究的舰队可多编入一些科学家。武将可编作战时主要以火力杀伤敌人的舰队中，超能士则多编入作战时以超能攻击敌人的舰队。当然，一支由全能者、超能士和武将组成的特混舰队也是很强大的。一支舰队最多由 10 个将领组成。

亚顿率领的舰队要完成哪些任务呢？从“任务”菜单中可以看出，亚顿主要完成三种任务，即“勤务”、“探险”和“战争”，其中前两项是基本任务，因为只有在“勤务”和“探险”的行动完成得较好的基础上，才能发动“战争”。

“勤务”中共有 10 种行动，后六种均为各种超能的训练，提高一个超能等级要花费一万元。下面我们重点看看前四种行动：

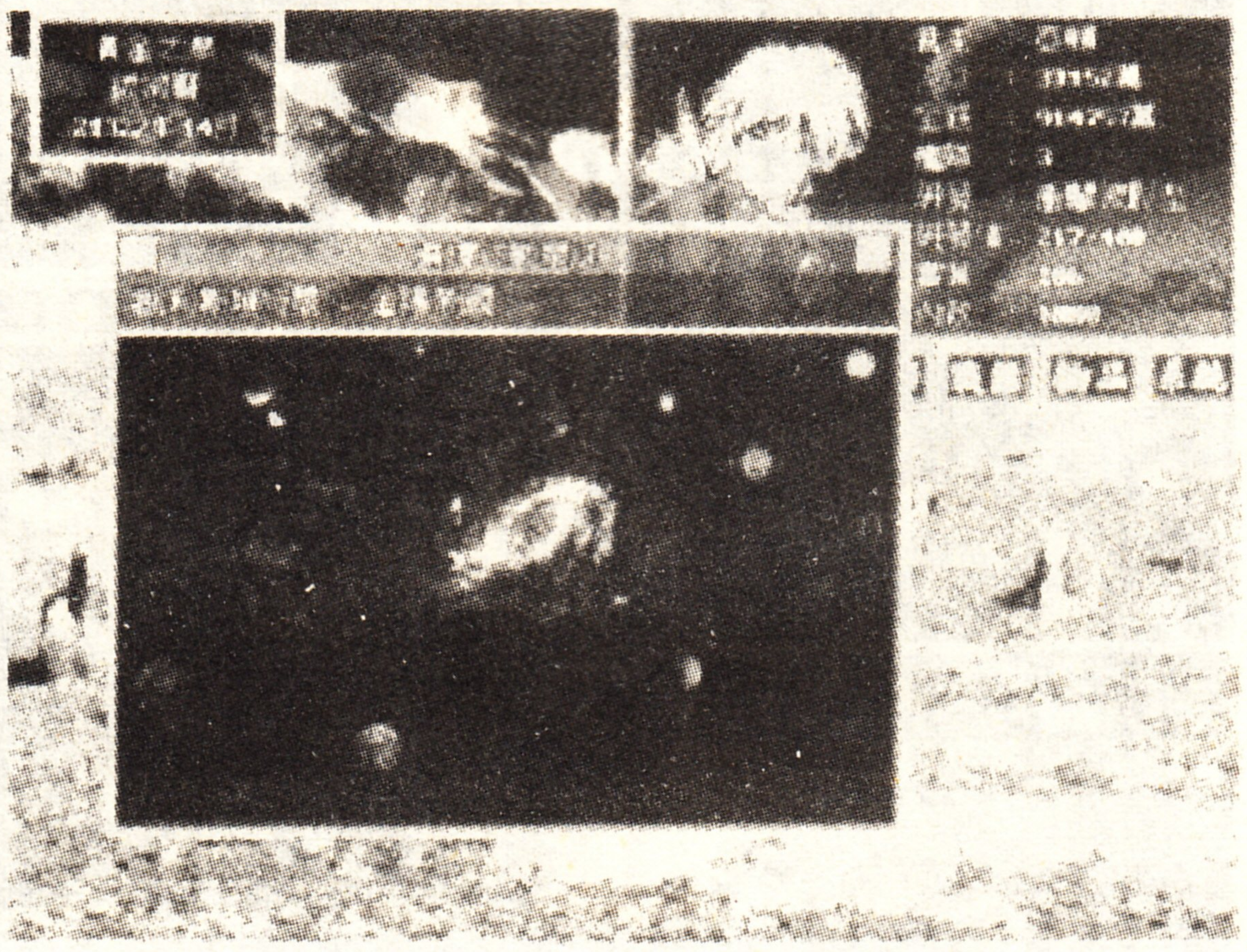
①科学研究：进行科学研究可增加国家的研发值，执行它的次数决定研发值上升的速度。派有科学家的舰队来执行些任务，每个月增加的研发值比较大。参加此项行动的人员经验＋5、智力＋1、学识＋2。

②内政管理：进行内政管理可增加国家的内政值，如果内政值过低，你的臣民就会大量流失，人口一旦减少，税收当然也就会下降。所以“攘外必先安内”，这关系着国家经济力量以至军事力量的成长。派文官来执行此任务可说是人尽其才。参加此项行动的人员经验＋5、智力＋1、内政＋2。

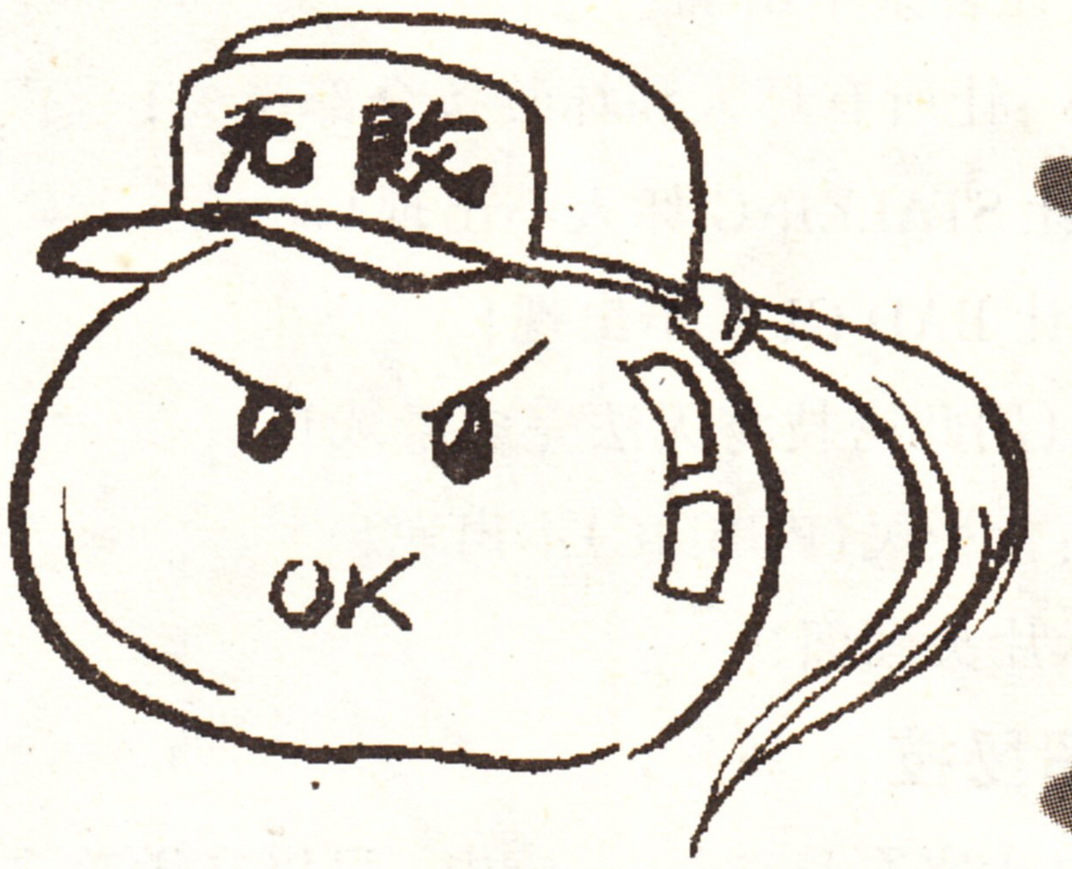
③工商生产：工商生产的目的是提高国家的实业值，同内政管理一样，它是国家人口乃至税收稳定增长的基础，也应当派文官执行任务。参加此任务的人员经验＋6、智力＋1、实业＋2。

④战舰维修：当你的战舰因战争或其他因素损毁时，你就必须进行这项工作。所谓“工欲善其事，必先利其器”，如果派出带伤的战舰参加战斗，其防御力不足，失败的可能性就增加了。所以要注意使战舰的战斗力和防御力随时保持在良好状态，以防不测之敌。战舰受伤点数的恢复视参加维修行动的人员的维修值高低而定，参加此任务的人员经验＋4、智力＋1、维修＋10。

前面说过，金钱和研发值是决定亚顿君主与紫心帝国之战的关键因素。研发值可以通过科学研究的行动来提高，每当研发值提高到了该项装备需要的值时，科学部长会向你报告，并提出研究下次发展的项目建议。亚顿必须从“舰身”、“引擎”、“武器”、“防护罩”四种装备中选择一种进行研究发展。不同的装备在战斗中会有不同的作。　**（待续）**



史莱姆诊所



Q　MD上的《超级街霸》有40M，如按8:1的比例计算，移植到PC上只有5M。但本人有一容量5M的十二人街霸，为什么很差？

昆明26中　王孱头

A　您的计算方法是正确的，但由于软硬件上的差别，这样算是毫无意义的，说明不了什么。您玩的那个《街霸》是约三年前由韩国人制作的，当时有这种水平就不错了。最新的《Street Fighter Ⅱ Turbo》容量为14M。

Q　1 什么是共享软件？

2 为什么共享软件必须注册

3 用Windows起动游戏较DOS下有什么优点

浙江嘉兴　向良牙

A　1 共享软件是指软件制作者为测试或推广自己制作的软件（通常是小工具），而在BBS或INTERNET上发放的试用版。共享软件是允许任意拷贝的，但不允许对软件必篡改或用于商业目的。如把共享软件放在软盘中贩卖就属于违法行为。

2 由于共享软件是试用的，所以往往功能不全或者有一定使用时限。用户如果认为该软件好用，就必须注册才能取得正式版。另外，Public Domain（公益软件）或Free Ware（自由软件）通常不需注册

3 并没有什么优点，充其量是画面解析度高点（Win95除外）。而且还要看该游戏是要求在什么环境下运行。

Q　1 能否介绍一下《C&C》

2《三国志Ⅴ》与《三国演义Ⅱ》有何特色

湖北　陈悦

A　1 本期对《C&C》的一些介绍希望对您有帮助

2《三国志Ⅴ》于去年12月15日在日本发行了PC9801版，从介绍中的图片来看与四代没有太大变化。甚于《三国演义》嘛，在你看本文时，大陆可能已经发行了，自己看吧！

Q　1 台湾省精讯公司在大陆有无分分司？

2 攻略稿件是否要图片？

3 精讯的《侠客英雄传3》发行了吗？

A　1 没有。

2 是的。

3 预计今年3月后。

Q　1 不用UPS，如果断电是否会损坏机器？

2 看VCD用几倍速光驱？

浙江余姚　胡小芳

A　1 频繁断电是会对机器有害的。

2 用双倍速光驱即可，建议用4倍速

Q　1. 如何订阅《软体世界》杂志以及北京公司地址。

2. 请介绍一个可以下载DEMO的地址。

3. 为何起名“史莱姆诊所”？

4 .1月号杂志中介绍的智冠游戏何时上市？

上海杉达大学学生

A　1. 杂志现在无法订阅，地址请见一月杂志

2 去FTP.CDROM.COM看看吧！

3. 史莱姆属于一种软体动物！

4.《三国Ⅱ》及《蜀山》发行时间未定。

Q　1.《银河飞将Ⅲ》的配置为多少？正版为多少钱？

2. 3DOBLASTR配上后，能在PC上玩300游戏，价格内多少？

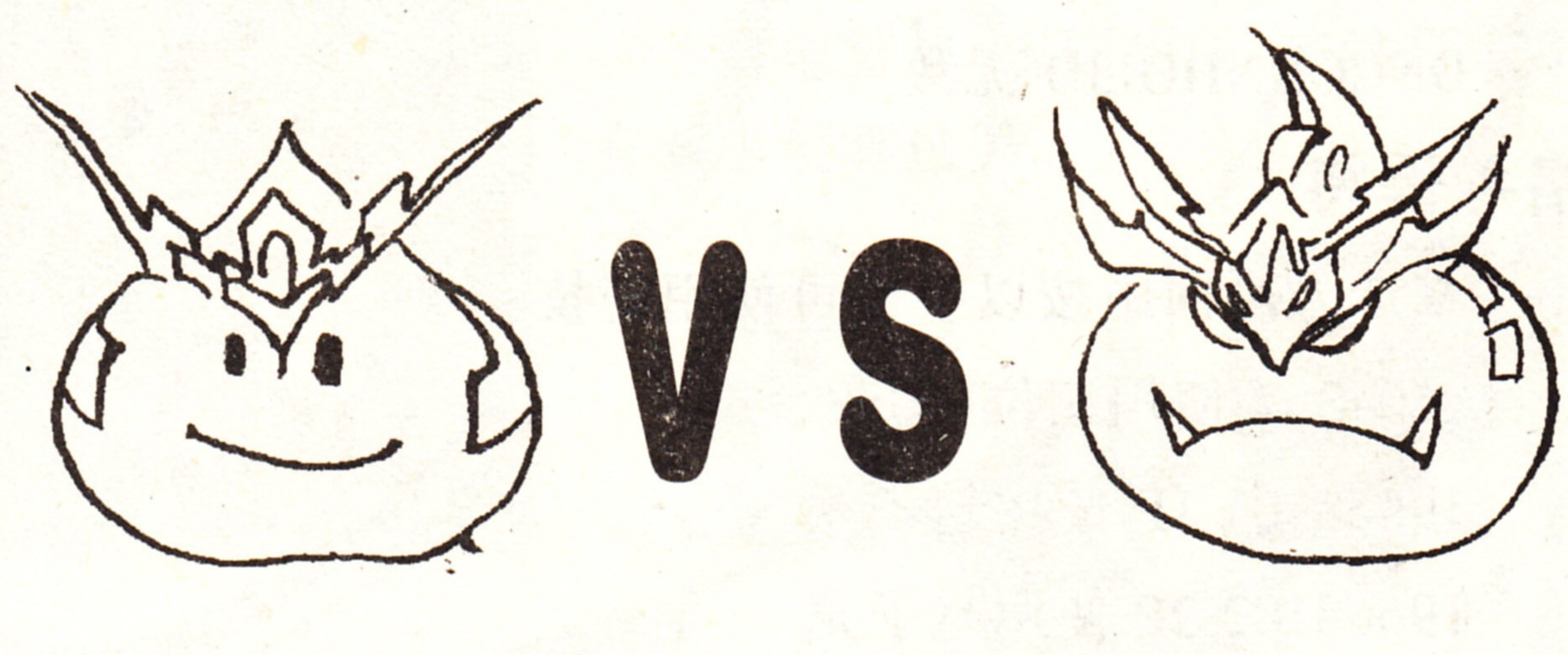
3. INTERNET帐户一月要800元，是吗？

上海　陈天

A　1 486—DX66，8M内存上，倍速光驱。白金版包括4张游戏CD两张资料CD，一堆资料书籍和一件T恤衫，国内没有销售。

2 是的。国内没有销售。

3 北京最基本用户是开户费300元。每月服务费100元，可使用6小时。每超过一小时多收20元。晚9:00后及节假日半价。上海听说也有INTERNET服务，具体情况不详。



PC 秘技

致命快打（Body Blow）

在标题画面按住 E、W 约 20 秒，cheat 菜单就会出现

第七走廊（Corridor 7）

随时补给：游戏中同时按下 W、A、X 即可。

作弊：以 corr7 president corr7 levd1diragmostic 进入游戏。开始任务后，按住 Tab—Lshift—Ctrl 开启作弊模式。然后：

退格 + C：一些有用的信息

退格 + F：显示角度

退格 + G：无敌

退格 + I：强力补给

退格 + M：内存检查

退格 + N：穿墙

退格 + T：当前关的信息

退格 + W：跳关

龙穴历险记Ⅲ 自动游戏

在介绍画面时键入 TIME，游戏就会自动进行，想看动画又怕难？不会吧！

地狱—未来朋克战栗者（HELL—A CYBERPUNK THRILLER）

在游戏中按住鼠标左键与 Alt—Ctrl—G，然后输入 NATAS LIVE，在 OPTION 中会多出秘密选项。

嬉笑春秋

在游戏时按下 a，j，l，k，q，b，u，d，z，i，f，x，e，n，s，m，h（在五秒钟内）。再按下 Cfrl + m + k，会让您很爽。

Duke Nukem 3D 试玩版秘技

DNSCOTTY # # 跳关

DNSTUFF 完全补给

DNHYPER 加类固醇

DNRATE 帧数检测

DNCORNHOLIO 无敌

格斗悍将

在选人画面中按以下键可使用密技

2604352 使用三位 BOSS

19668101 1P 使用赵子龙

19668102 2P 使用赵子龙

2323040 血不减少

Tekwar 终极秘技

如果游戏进行中按下（Pause）键，在荧幕中央正上方就会出现“HOLY”四字，然后敌人就看不到你了！以下其他的特殊按键，可启动不同密技：

NOGUARD：让警察不出现

NOENEMIES：让所有坏人和坏装备全部消失！

NOSTALD：让 STALKING 坏人不出现！

NOCHASE：让 BAD GUY 不出现！

（用此密技将无法完成游戏！）

NOSTROLL：让平民（PUBLIC）不出现！

ERIEF：屏示片头画面！

铁血十字军 超秘技

在 crusader（十字军）这个 game 中，可以在游戏进行时，键入 jassica16 然后按 ENTER

Ctrl + F10 可启动无敌密技

F10 可补充各式装备及武器

H 可使 Hacker Move 打开

Ctel + V 可显示游戏版本

Ctel + L 可显示座标。

* 在执行游戏时加上以下参数：

– debug Debug Mode

– skill x 设定技能为 x

– warp x 直接玩第 x 关

本杂志秘技专栏曾刊登过几条 DOOM TOO 游戏的自杀秘技，不少读者对此表示疑问：为什么要设计自杀秘技。对此本人以 E – mail 形式询问了几位美国和程序设计师，他们说：

1、许多人玩类似 DOOM TOO 的游戏时，在不知正确秘技时，就乱用其它游戏的秘技偿试，如 IDDQD。将此类秘技设计成我们游戏中的自杀秘技，是对那些玩家的小惩罚。

2、在游戏中，即使不死有时也会遇上困难，如无法穿墙但又被匣门夹住，这时自杀是最有效的。

3、用于游戏测试

怎么样，对此疑惑的朋友们，了解自杀秘技的真正含意了吧？它们不是无意义的！

PC 秘技

爆笑的PUZ节目　在A'CAN登场!



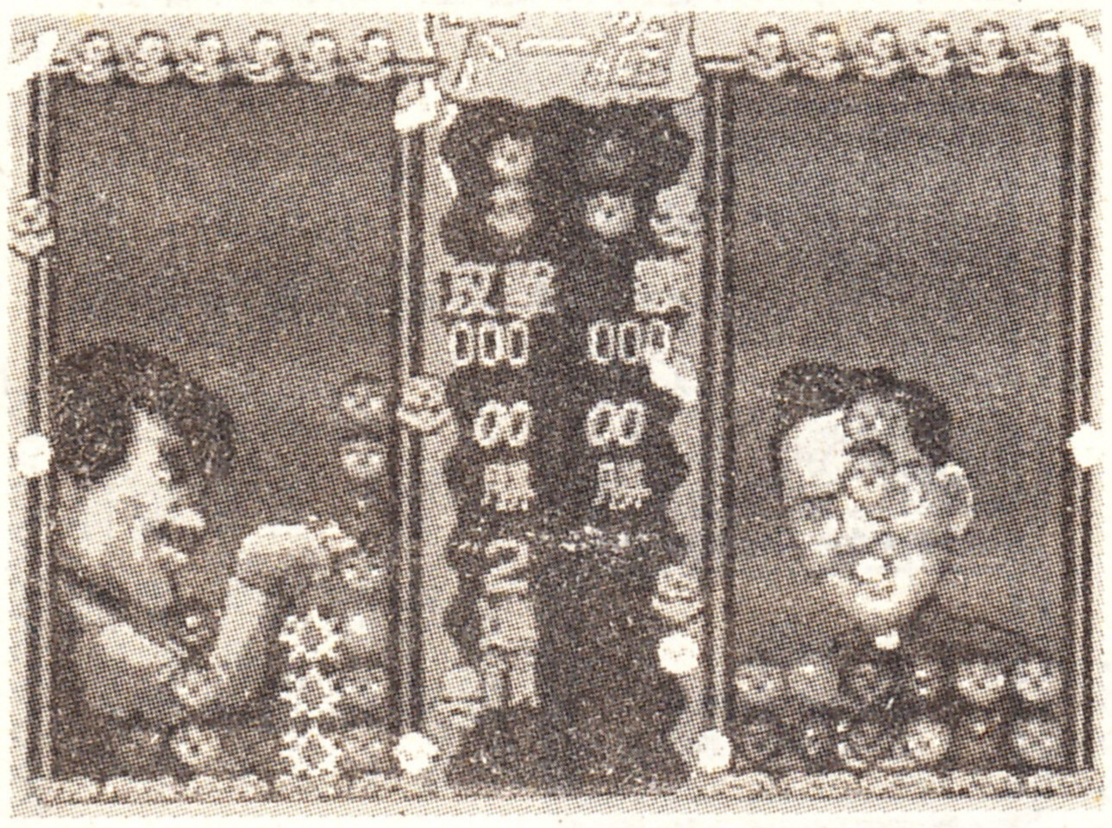
福尔摩沙大对决

类型 PUZ　机种 A'CAN　厂商钜崴科技　容量 8M

A' CAN 的主机和节目已做过多期介绍，但写 PUZ 类型还是第一次。这里要推荐的是由钜崴科技制作的一款优秀的智力型对抗游戏。

What's　福尔摩沙?????

在很远很远的海域
一个名叫福尔摩沙的美丽岛屿
一场世纪大对决即将展开!
原来此岛的居民都是职业演员
而领导众位生、旦的
便是大导演
多年来，大导演的位置
一直在一线演员中互相接替
但今天，终于可以让更多的人
去角逐这一荣誉的宝座了。
因为大伙个个都是大腕
演技就甭比了!
要比的是反应能力和思考能力
谁的头脑更好用
就由谁当家!
到底谁有本事
领导众家演员登上世界的
大舞台呢?



游戏方法＆规则

前面已经说过，这是一款典型的 PUZ，朋友们会立即想起什么呢?当然了，"俄罗斯"、"泡泡"、"宝石方块"等等，本节目也不例外，是下落型的智力游戏。

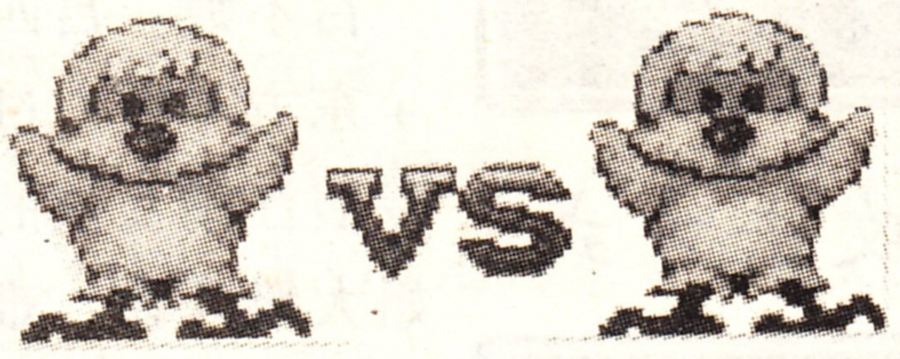
落下的道具既不是泡泡也非宝石，而是一个个可爱的小鸡(?)，只要将三个或三个以上相同颜色的鸡连接起来就可以使其消去，直线、横线及 L 型的均可。

给游戏制造困难的东西是鸡蛋，这东西不仔细看很难分出来，当蛋出现时，没法直接将其消去。只有先在其周围消去一串鸡，才能使蛋炸开变出同色的鸡来，其后再与其它同色鸡接触而消去。

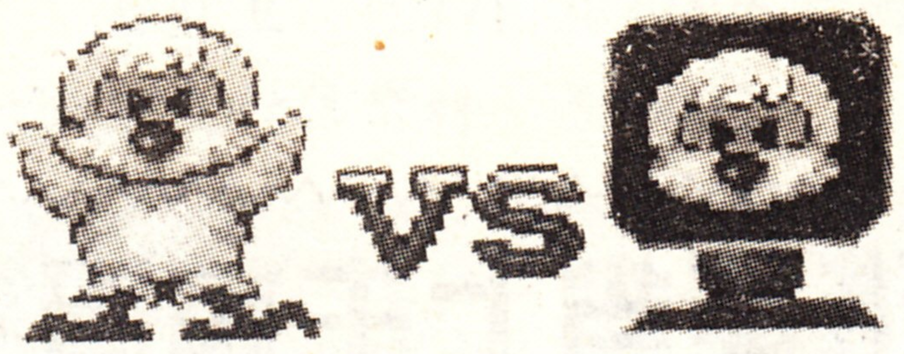
与"泡泡方块"等节目相同，"福尔摩沙"也是一回合连续消去两组以上小鸡时便可攻击的节目。而攻击力(蛋数)因每回合所耗费时间及所选择等级，难度不同而异。

在"设定选择"项目中有三个模式。

双人对战：胜过对方回合数一半以上便可过关。



对电脑战：规则相同，连续打败所有对手便算过关。





练习模式：若突破了十万分便可成功为纪录保持者，向自己的极限挑战吧！

在设定模式中，还可以进行难易度选择、回合数选择、按键设定及方块色彩数设定等：

富有个性的角色们！



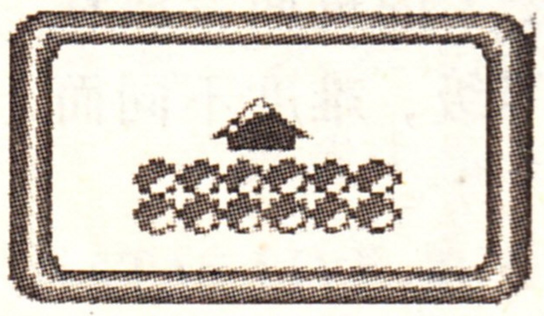
攻击方式



ARBEI：戴着一顶斗笠。不难看出他是擅演乡土戏的老艺员。演技已达炉火纯青的地步。是典型的资深朴实老演员形象。



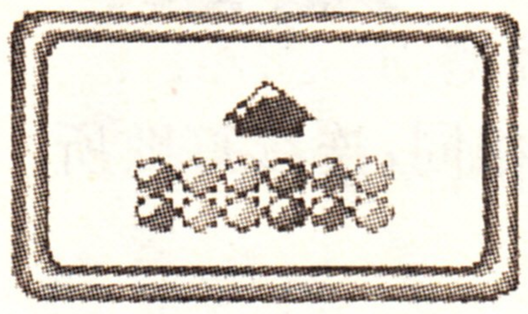
攻击方式



BOBOT：机器人专家。他十分喜爱机器人这一类角色，因为“形象正直”。在高科技的电脑时代是否能风靡呢？



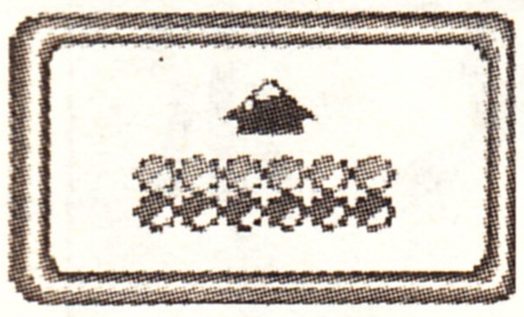
攻击方式



吕不败：吕四娘+东方不败？过去专演江湖女侠的大姐大级人物。难道也是飞来飞去武功盖世的侠女吗？



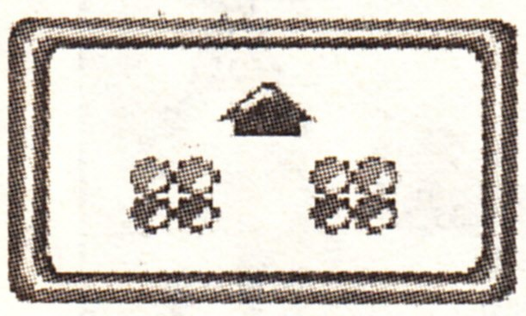
攻击方式



BOSS：光头的智慧型演员，文戏武戏都难不倒他。看名字就知道是个一级棒的艺人。



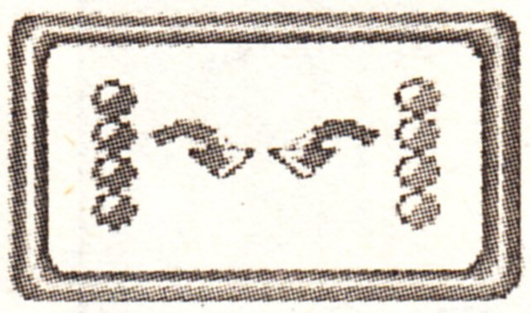
攻击方式



若望保罗：名字很怪，一向温文儒雅（笑里藏刀？）但愿此番有惊人之举。



攻击方式



JAMES：惯演情报员等角色，表演方式十分夸张。“007”的扮演人吗？

隐藏角色

实际上，本节目在台湾省是可以通过A' can有线电视网络接收及游戏的，有线电视频道上所播出的信息中还有四位角色，在这里一并介绍。

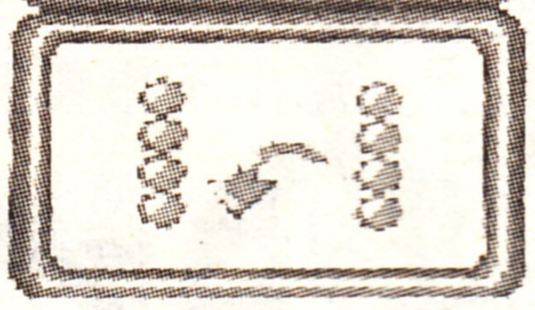




小马哥：横扫黑白两道的角色。近期窜起的新星！看相貌你会想起谁？周润发或是周星驰？

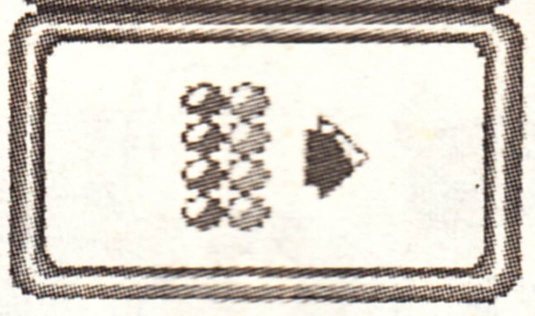
谁能当上主角呢？





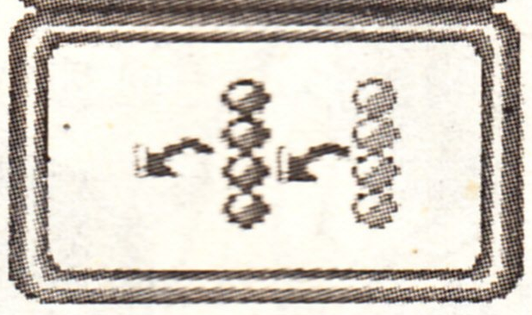
POTATO：实力派人物；无论名流士坤或贩夫走卒在他演来均活灵活现，入木三分。只是名字稍微土气了吧？





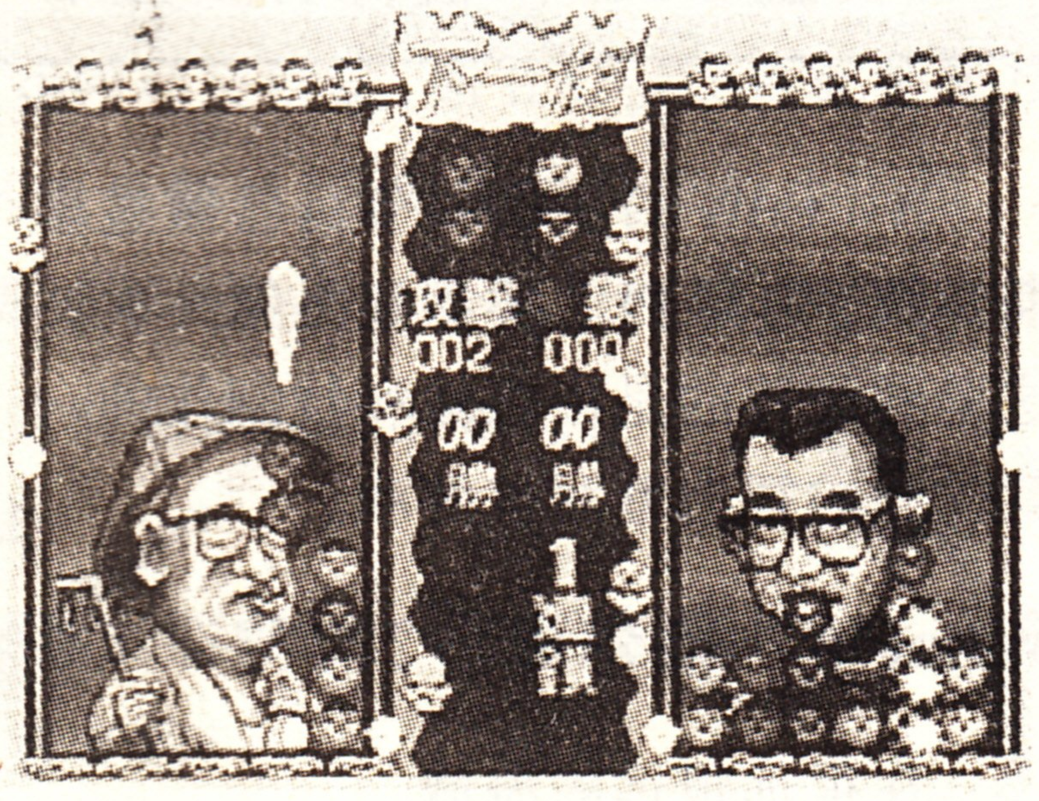
TAIPEI：一身超人打扮，爱打抱不平，主持正义。这就是传说中的美国SUPERMAN的“TAIPEI”（台北）版！





Mr. CHQIR：一听就知道是个怪家伙，他是首脑吗？WHO KNOW？击败他后能称霸银幕吗？

“福尔摩沙”就是这样一个节目，读者朋友，你是否已开始感兴趣了呢？让我们一起选择好自己钟爱的角色在美丽的福尔摩沙岛上进行友好而激烈的银幕外的大战吧！准备好了吗？GO，GO！



责任编辑：KING

福尔摩沙岛之战！

二手货市场

※出让：FC：吞食天地Ⅱ豪华中文版（250元）三国志Ⅱ 霸王的大陆（150元，两卡均带电池与说明书）征求：世嘉机一台（九成新，300—400元，带六键手柄与电源）世嘉卡SLG、RPG型游戏卡（九成新，80—150元）交换：用以上两卡交换一台世嘉机。以上征求如机卡同售优先考虑。

丁野　辽宁省沈阳市辽宁大学168信箱　110036

※出让：FC卡三国志 Ⅲ（全新配电池说明书150元，四合一（脱狱、革命战士、空中魂斗罗等）、八合一（沙罗曼蛇、特殊部队等）各70元。大富翁（九成新）40元，四合一（天使之翼Ⅰ等）40元，玛丽兄弟Ⅲ 50元。征求FC卡大战略90元，吞食天地（中文版）150元

夏霆　联系电话：025—7323212　南京高淳县供电局　211300

※出让：FC卡4合1(松鼠大战Ⅱ，兔宝宝Ⅱ，SD快打三人组，忍者龟Ⅳ）90元，（烈火Ⅲ，变形坦克，踢王，捍卫战士）85元，（四人街霸，雪山兄弟，孤独战士，超人）80元，13合1(九人街霸，魂斗罗Ⅰ，台球，龙牙）90元，四川麻雀、AV麻将、双截龙Ⅰ、32 in 1共120元、任天堂737机常枪、卡100元。如全部构买共525元。

王建　(0315) 2862617　河北省唐山市路南区小山10楼4门1020630

※出让：FC小博士Ⅱ游戏机，价格80元左右，FC卡数盒，价格优惠！全部出让价格180元！　求购：日本原装或台湾原装，世嘉五代或五代Ⅱ型，需100%兼容，外观及质量完好，（有发票）带六键手柄，价格400～600元，MD卡：三国系列，侍魂，饿狼传说，狮子王，格斗四人组，梦幻模拟战Ⅱ等各种兼容卡！价格优为好！

周晔　上海市卢湾区工业锅炉厂技校92届　200023

※出让：FC：四合一（忍者神龟四代、忍者猫、兔宝宝二代，上尉命令），三合一（麻雀俱乐部、扑克、象棋），三合一（七龙珠篇外篇、克拉米世界二代、圣斗士星矢二代）。共三百五十元。动态液晶式手掌机一只，带磁带二盘（魔界村外传、电梯小偷或冒险岛一代）九成新，共一千一百元。

陈非　联系(0573)7037821　浙江省海宁市硖石镇西南河219号二楼　314400

※出让：原装《太平记》五十元，《超级大战略》八十元，《三国志一代加一二代》一百二十元。《九四世界杯》一百元，世嘉五代游戏机，九成新。五百元。

邢霆　5144739　上海市杨浦区阜新路184号404室　200092

※出让：FC4合1(快打旋风、三目童子、超人、冒险岛三代)，霸王的大陆，超级玛莉三代、神奇玛莉、战斗魂斗罗，4合1(中华大仙、双截龙四代、眼睛蛇指挥官、圣斗士二代)，12合1(脱狱、鳄鱼先生、中东战争、玛莉医生、美洲虎攻击机等)，2合1(卡洛夫、格斗三人组)，4合1(顽皮狗、禁毒卫士、乌兹Ⅱ代、印地安那牛仔)，王中王游戏机壹台

陈波　0371—7970554转6512　河南省郑州市中原制药厂提取450066

※出让：吞食天地Ⅰ（80—100），三国志Ⅲ（130—150），圣火徽章（100—120），世嘉卡：世嘉五代原装机（400—500元）原版战斗传说，梦幻之星Ⅳ（各280元）　英雄传说Ⅱ（200元）（以上各卡均付说明书并都为十成新），　如一起买价格优惠。

陈煌　江苏省无锡市南大区后夹城219号　214000

※出让：小教授A型学习机一台，100%兼容世嘉，带软盘驱动器随机带两只六键手柄，主机、连接线、火牛齐全，全新。附带有说明书及保修卡，价格在1250—1300元之间，有意者，来信洽谈。另有FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆，八成新，和九人街霸，共售160元，三国志Ⅱ售110元，九人街霸售50元，可零卖。(三国志Ⅱ电池充足)

张璇　河南省郑州市第七中学三(1)班　450053

※出让：SEGA 卡，真人快打Ⅱ(150 元)，三国志Ⅲ(2 合 1)(260 元)侏罗记公园(100 元)、生物大战(90 元)、12 人街霸(120 元)、饿狼传说 2(150 元)、战斗原始人(60 元)、以上均为九成以上新鲛鲛鲛(50 元)、以上 SEGA 卡交换也可。征求：J 联盟、狮子、李小龙 3、F—1 赛车。

李磊　河南省郑州市金水区土地管理局家属院一单元 201 室 450053

※出让：MD 卡：95′足球(100 元) FC 卡：四合一(鸟人战队、蒙面人、双截龙Ⅳ、圣斗士Ⅱ)(60 元)，三合一(激龟忍者传Ⅰ、Ⅱ、松鼠大战)，八合一(街霸Ⅱ、快打传说、龙牙、篮球、台球、魂斗罗、荒野大镖客、唐老鸭Ⅱ)(100 元)征求：MD 卡：光明力量Ⅱ 150 元、FC 卡：圣火徽章 80 元左右。

曹能　上海市北京西路 1220 弄 106 号　200040

※出让：台湾版 MD，十成新，售价 700 元带六键手柄。MD 卡：12 人街霸 120 元。光电飞机 80 元，影舞者 60 元如果全要，只售 850 元　征求：美版 SFC(原装) 850 元，博士六代磁碟机 32M 1800 元。

曾勇　(0716) 236377　湖北省荆沙市第二汽车运输总公司 434000

※出让：FC 卡：封神榜　(180 元)荆轲新传(140 元)大战略(160 元)

换可 2 至 3 换一。

徐波　上海市闸北区共和新路 802 弄 38 号 704 室　200070

※出让：FC：9 合 1(四选魂斗罗，超级坦克大战、超级玛莉、超时空要塞、台球、1943、梦幻玛莉)原价 98 元，现 70 元。7 合一(打空气、太空青蛙、F—16 雷鸟号、功夫、美国功夫等，原价 80 元，现 60 元)，棋王(50 元)，以上均九成新，配有卡盒。FC、MD 秘技书一本(4 元)。征求或用以上所有东西交换 FC 卡：七龙珠外传或吞食天地Ⅱ或赌神。

张振堂　(0571)5113003 杭州市胜利新村 9 幢 3 单元 403 室 310007

※出让：荆轲新传(附完全攻略)外加麻将俱乐部(无壳)欲换勇者系列、太空战士系列，吞食 天地Ⅱ中任意一盘。

任永涛　(0371)3936450　郑州市岗杜街 186 号楼 5 号　450002

※出让：任天堂手掌机 Gameboy 及一盘 24 合一卡带(异形、幽游白书、龙珠区、魂斗罗、仓库番、加菲猫)机卡同为十成新，共售(900～1000 元)。冲锋枪和和一盘野狼全新 100～150 元)，全新任天堂、小霸王、求购：PC 软件、CD 及关于 PC 的书刊。

金梁　2907691　山东省济南市复兴街 6 号三单元 103 室 250001

※出让：MD 卡：三国志一乱世群英、七龙珠一武勇烈传、格斗四人组Ⅲ、忍Ⅱ、森林守护神、战斧Ⅲ，PC 机

容性好，双手柄，六按键，400 元左右)，一些好的世嘉卡(50—80 元左右)，各种电玩杂志及攻略本。

盛骥　6837523　上海阳曲路 470 弄 42 号 203 室　200435

※出售：世嘉五代机(九成新 100%兼容，450 元)、世嘉卡：侍魂(160 元)、九合一(蓝博Ⅲ、足球等 150 元)坦克Ⅱ(100 元)，大发明(80 元)、鲛！(60 元)，方块(30 元)，以上卡可交换，价格可商议。小教格 486 学习机(九成新，功能全，250 元)FC 卡：AV 麻将(50 元)。忍者龙剑传Ⅱ(40 元)，64 合 1 卡(54 个节目不重复(90 元)，4 合 1(变形坦克，烈火Ⅲ，踢王，战机 90 元)

姜南亚　(0551) 5521170—339 合肥市煤气公司制气厂化产车间 230041

※出让：光驱：宏基(Acer)525 Ⅰ＋真 16 位声卡＋有源小音箱(一套共 900 元)电话联系下午 5:30～8:30，出让之物均为 9.9 成新

石磊　(027)6863212 转 2519 武汉市青山区武钢防疫站邮编 430080

※出让：封神榜(附说明书，110 元)，8 合 1(雷鸟号，热血硬派，1944 等，100 元。求购：FC：大航海时代Ⅰ拿破仑(最好有说明书)

付思亮　(021) 6633324　上海市闸北区共和新路 1700 弄 49 号 200072

※转售或交换：本人有天使之

新。FC四合一《GIGOE，热血运动会，烈火三代、怒Ⅲ》、三合一《中东战争，双截龙Ⅲ，激龟忍者Ⅱ》。征求：世嘉机或带磁碟机，超级任天堂或带磁碟机，只要主机或磁机无质量问题，新旧程度和价格不限。

孙亮　0571916441 浣沙路平远里6号邮编：310006

※出让：本人现有一台组装世嘉机（一个双连发手柄），世嘉卡：大航海时代、（原装）梦幻之星、梦幻模拟战工Ⅱ，总计人民币900元

李刚　上海市府村路51弄1号楼202室　200333

※出让：MD一台，带两个六键手柄，电源，AV线（PAL—D制）500元。世嘉卡，Ⅰ+Ⅲ三国志，FIFA足球，七龙珠—武勇烈传，格斗四人组Ⅲ（怒之铁拳）12人街霸，两合一（三国志Ⅲ，超级大战略），以上卡带皆可来电来函商议。

崔玮　(021) 2807860 上海市新华路445弄13号204　200052

※出让：任天堂游戏机一套，九成新，70元。FC卡：原装水浒传(150)，原装大航海时代(180)，勇者斗恶龙Ⅱ(160)，大战略(140元)，(以上各卡除"勇Ⅱ"只带说明书外，其余的均带精装盒子，说明书及地图，皆九成新，有电池)。香蕉王子(5元)

求购：FC卡：光荣三国志Ⅰ C70)，玛莉Ⅲ(50元)。

张云浩　(029) 4242715(褚瑞接）西安市一中高九七级八班　710082

※出让：FC卡：龙珠家庭4合1 250元，玛丽3代合110元，龙珠4代2合1共170元，魂斗罗六代、鸟人战队2代、12人快打8合1共120元，神奇王子、冒险岛3代、忍者形警3代4合1共110元，以上卡均9成新龙珠4合1，鸟人战队8合1，10成新征求：MD卡：变形侠医，格斗4人组，世界英雄，龙虎拳，七龙珠，幽游白书2代等各百元之内均78成新。

李陶　(0451)3622132　哈尔滨市南岗区繁荣街138号1单元111室　150001

※出让：小天才8位机160元，FC卡：中文RPG封神榜（带说明书、电池）200元，四合一（辛普森家庭、恶魔城二代、电击小子、外星复仇者）150元。如果全部购买400～450)元，以上机卡全部九成新。

代勇峰　2305926　哈尔滨市香坊区菜艺街116号　150036

※出售：MD一台附六键手柄二个附卡一盘600元，龙珠Z超武斗传150元、超级忍Ⅱ 100元、真人快打Ⅱ 160元等，还有一些MD卡如梦幻模拟战Ⅱ，新创世记、光明与黑暗系列等最新世嘉卡，请来信或电话咨询。FC卡：水浒传（原装）150元，以上价格均可略调。征求：超级任天堂一台，精彩超任卡磁碟机（若打电话每日中午或星期日全天为益

高旸　(029) 4205548　陕西省西安市西关正街82号　710082

※出让CMT中英文电脑学习机，价格550—600元之间，外加一盘三国志Ⅱ（内附电池），共650元。

王路　(028) 5559596　成都市人民南路四段玉村村东街15号 610047

※出让：FC卡：龙珠家庭(ZⅠ、ZⅡ、ZⅢ、外传)150元，三合一（忍者神龟Ⅲ、蝙蝠侠，快打Ⅱ）80元，中东战争40元，二合一（脱狱，怒Ⅲ）80元，九人街霸80元，热血合一120元，黄金传说60元，世嘉卡：世界英雄110元　格斗三人组Ⅲ 140元

蔡梁　0734—8413261　湖南省衡阳市八中理4　421007

※出让：比特八位机一台（附原版鳄鱼先生）100元，太空战士Ⅰ代（附中文说明书）100元，幽游白书及龙珠武道会2合一80元。MD卡：战斧三代70元、侍魂140元。征求：幽游白书 魔强统一战，超任主机及磁碟机一套，希望价格合适。

苏骏　9740824　上海青浦白鹤新村6号楼　201709

※出售任天堂8位机及FC卡：日本原装（不动明王传）中文版（圣火烈传4合1等机卡共售160元）。征求世嘉机原装（400—500元）组装(300—400元）要求带双手柄电源及一些MD卡(40—100)

屠伟　4106243　成都市建设路一0六信箱44幢2单元7楼13号 610051

※出让：FC《赌神》《95超级魂》各100元；2合1(红猪，松鼠大作战)，2合1(大白鲨HPY HUNTER)，4合1(波斯王子、怪鸭历险记、唐老鸭、救火车)以上各80元，24合1(棋王、打砖块、俄罗斯方块、冒险岛等)，500合1(枪卡，采蘑菇等)，600合1(枪卡、小玛莉、坦克大战等)以上50—60元每盘，以上各卡可折换《勇者》系列和《吞食天地》Ⅱ（附说明书者为佳）有意者来信来电必复。

宋祥　(0565) 2372566※安徽省巢湖市第二中学高二(2)班　238000

※出让：世嘉机一台（带电源，一个手柄），世嘉卡：大战略Ⅱ一盘（原版可记忆），共480元。FC机一台带高K八合一，四合一卡带各一盘，共80元。武汉地区玩友购买价格带可面议。

喻霖锋　(027) 4818996　湖北省武汉市阳区龟北路1号　430050

※出让：MD卡：梦幻之星Ⅳ(190元)，大航海时代Ⅱ (230元)，WWF摔角 (150元)，侍魂 (130元)，悟空外传 (110元)，梦幻水果盘 (120元)

征求：MD卡：皇帝的财宝（180元价格可调），300—400元内日本原装或台湾原装世嘉Ⅱ，100%兼容，带六键手柄

何牧云　广东省广州市宝源路逢源西街34号401邮编　510150

※出让：MD卡：CAMPING ADVENTURE(70元)，SONIC外传 (60元)，SONIC Ⅳ(90元)，乱世群英 (90元)，SONC Ⅲ (70元)，米奇老鼠大冒险 (70元)，以上价格可调。征求：用GAME BOY主机换以上任意五盘卡。

韦红卫　(0771)2839496 广西农行南宁支行信贷科　530022

二手货市场

价格：心里有数

年初杂志随潮流涨价，由4.50元涨至5.40元。几位内地读者来信，表示不满。他们提出杂志应想办法提高效率，降低成本，压缩开支，加强自身造血功能。而不应跟大流一味在读者身上打主意。小编已将这几封信转交主编，主编答复如下：首先对因杂志涨价而给读者增加负担致以歉意。去年年中以来，纸价暴涨一倍以上。各杂志社，报社均叫苦连天。加之本杂志不象其他几家电玩杂志均做买卖，只靠办杂志糊口。因此认为96年涨价是必然的，只是涨价幅度尽可能合理而已。现在回头看，其实也不一定非涨价不可。几位读者的批评建议是有道理的，因此我们在第一，二期赠送了大张彩色夹页，当然杂志社“损失惨重”，不过落一个“心安”也不错。以后杂志还将不定期地赠送夹页——只要读者喜欢。

一本杂志的贵与否，一方面是它的绝对价格，即成本、利润额等。同时也决定于它的相对价格，即与同类杂志的价格成本比较。下面将我们见到的电玩书刊做一比较，读者可能会看的更清楚：

名称	性质	出版单位	总页码	彩页	黑白	封面压膜	95年定价	96年定价
电子游戏软件	杂志	杂志社	92	12	80	√	4.50	5.40
大众软件	杂志	杂志社	88	8	80	×	4.80	6.00
家用电脑游戏机	杂志	杂志社	76	12	64	×	2.80	4.90
软件发烧友	以书代刊	四川工业大学出版社	68	4	64	×		5.00
电玩一族	以书代刊	航空工业出版社	68	4	64	√		5.50
GAME玩家	以书代刊	中华工商联出版社	72	8	64	√		5.50
游戏世界	以书代刊	四川科技出版社	84	4	80	√		6.80
游戏攻略	以书代刊	山东文化音像出版社	72	6	66	√		6.80

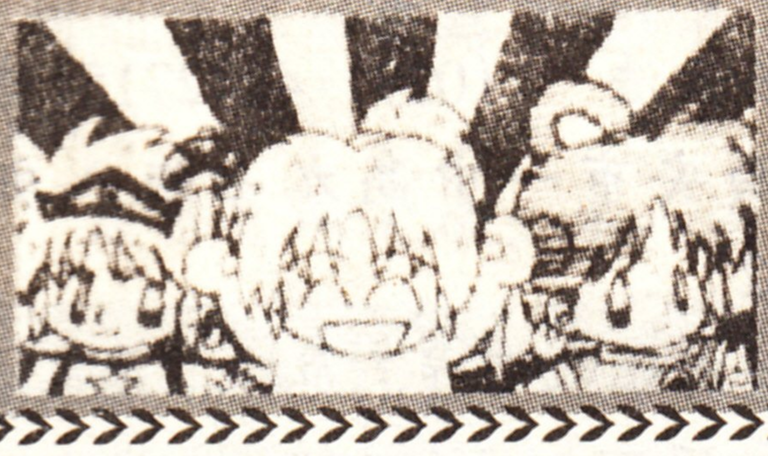
附注：<电子游戏软件>96年第一、二期赠送4开彩色夹页

对于上表，读者只要稍加研究，就可以有一个大概的判断。做为一本杂志，其主要的社会功能就是以尽可能低的价格向读者提供尽可能好的精神食粮，做生意，卖东西当然可以广种福田。但公正性和客观性永远是杂志赖以取信读者的基石。在杂志印刷、版式、装帧、价格、服务等诸方面，我们和国外刊物、港台刊物还有相当的差距，还远未进入良性循环，这是我们深愧于广大读者的。

有些读者问怎样辨认正式刊物还是“以书代刊”？以书代刊虽然表面以和刊物差不多，也做成十六开，还有几期几期等，但辨认起来并不难。最简单的办法就是看看它的版权页。（就是标明由谁出版、由谁印刷，是书号还是刊号及价格几何之处）。如果是正式刊物，出版单位一定是杂志社；如果出版单位是某出版社，则可以判断为“以书代刊”。 **无类**

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



上帝之声

每次看见贵刊，总是心潮起伏，手足无措、心跳不已，是发烧的征兆吗？ （海口 张志强）

贵刊几次宣布不做生意，我举双手赞成。媒体中立，这是国际惯例。杂志不保持中立，谁会相信你介绍的东西是好是坏呢？ （广州 彭辉）

捧读贵刊，第一遍如读“天书”，第二遍觉得稍有滋味。第三遍茅塞顿开。第四遍口水流到碗里。第五遍……立刻买机购卡。（南昌 王海泽）

今年年初以来，足球，电子游戏书刊如过江之让鲫。上海做为中国最大的电子游戏市场，却一无作为。不屑？不为？不屑为？（上海 吴平）

龙哥的字是越来越值钱了。以前好歹能回十个八个字，现在则音讯皆无。吾尝试用美人计百般哄骗；用激将法，嘻笑怒骂，没有一点效果。是人一阔脸就变，还是道行高深了？！ （武汉 刘百利）

广告多少不在于数量，而在于让人“觉得”多和少。不觉其多的关键是广告要做得妙，做得巧。（北京 仁义）

电玩文摘

最近，《北京晚报》连续几期开展“如何看待玩电脑游戏”大讨论。出乎意料的是，赞成玩电脑的游戏的文章占压倒多数。这代表大多数人的意见还是《晚报》的倾向性呢？下面我们摘登2月4日的几篇文章。

不要因噎废食

游戏可以促进感知、观察力、电脑游戏还可提高视敏度、减少视觉的错误。也可以促进记忆力、思维能力、想象力、交流能力，丰富情感，还可疏导青少年的消极情绪。当然主要是游戏的内容要健康。

兴利除弊玩电脑游戏

游戏娱乐是家庭电脑的一项主要用途，比家庭办公、家政管理和家庭教育的地位不低多少，很多电脑爱好者正是从玩游戏开始建立起对电脑的感情，中国教育传统有“君子动口不动手”的倾向，在一些学习成绩较好的学生中存在着动手能力差的缺陷，通过玩电脑游戏，有助于培养操作者的眼、脑、手协调力。

游戏健脑

电脑游戏丰富多采，深受广大青少年喜爱。但据报道，一些科学建议老年人也该玩玩，这对老年人更有益处。很多老年人都感到记忆力差，反应慢。这很大程度与练脑不够有关。玩电脑游戏能起到健脑作用。有的游戏要反应快，眼、耳、手、脑并用，要协调配合；有的游戏则要开动脑筋，锻炼思维与判断力，就像其它一些健身运动，这对老年人健脑很有好处。电脑游戏还能丰富生活，学到新知识。



Q 无类先生，看了你在95.11期上的就职宣言，感到我们闯关家族又有了一位好当家。我是一位PC玩友，有些问题想请你转达给软体动物。一：介绍PC游戏也应该象介绍TV游戏一样著注明厂商，磁盘还是CD？二、介绍PC游戏时最好标明价格和在何处购买？　（PC玩家　付健）

A 就以上问题请教了软体动物，答复如下：第一个问题，应该做而没有做，实在抱歉。第二个问题，想做而不能做，实在抱歉。似乎以前讲过，我们国家目前游戏市场还不完善，版权保护的工作还刚刚开始，正式的游戏版权代理几乎没有。我们提供何处购买不是等于提供销赃点吗？最近台湾智冠公司已在大陆推出有正式品牌保证的PC游戏，有机会我们会公布销售商店名称和价格的。相信陆续会有一些公司提供新的版权代理，希望你能带头购买正版软件。

Q 我新买了一台松下公司产的3DO主机，能玩游戏又能听CD。可有一位朋友说用3DO听CD不好。他的状况是想买3DO又没有钱，我怀疑他是“酸葡萄”！　（常州　冯哲）

A 目前已出的次世代游戏主机和街上比较常见的MD－CD2，NEO·GEO－CD等除玩游戏外，还可以听一般的音乐CD。但据国外的报导，至少已发生数例因收听原版CD而导应致游戏主机发生故障。有人用3DO听完音乐CD后，想取出CD时，发现CD盘没有开启的反应。而主机却在不停的读盘，画面却显示着没有CD的情况，而CD也取不出来。只好花钱修理。SEGA土星也发生类似情况，所以使用CD－ROM游戏主机的玩友一定要小心，尽量不用游戏主机听音乐CD。有时候，葡萄确实有一点酸。

Q 看了贵刊《新游戏夜话》每月一次《电脑游戏月旦评》，非常佩服软体动物的眼光。《月旦评》虽然只有短短的几页，但对最新的电脑游戏，业界新闻都有提纲挈领式的介绍，这需要很好的功力和花费大量的时间及精力。我们几个PC玩友都是通过《月旦评》来选择游戏和了解游戏界动向的。贵刊几次宣布不从事商业活动，虽然读者有些批评，小编的腰包可能瘪一些，但我们还是很欣赏主编的决定（包括《典藏本》《秘技宝典》八折优惠，不收邮费）……经济上有些损失，但可信性增加，有助于贵刊的销量。吃小亏占大便宜，小编们想开一些！

（广州　林冠晴　许军　朱豪未）

A 登这封来信犹豫了半天，我们宁愿刊登“骂得狗血喷头”的文章，也不愿意刊登“或明或暗吹捧”自己的文章，省得读者讨嫌。其实狗血喷头也好，或明或暗也好，关键是“实事求是”四个字。《电脑游戏月旦评》确实花费了软体动物大量的时间和精力，每月要花60个小时左右的时间浏览INTERNET。目前国内电脑游戏书刊风起云涌，但报道及时，高质量，具有指导性质的综述或述评还很少见。软体动物想在一亩六分地里做出自己的特色，闯出自己的品牌，螺丝壳里做道场岂是易事？刊登这篇“吹捧”信，其实是想让那些说“写得什么呀”的读者，能献出“应该这么写”的大智慧。

Q 我想和光荣公司取得联系，可以提供该公司的联系办法吗？

（上海　覃浩）

A 光荣公司社长：襟川阳一，日本横滨市港北区箕轮町1－23－3。电话：045－561－6888

Q 1、我想买一部次世代机，想请编辑给出个主意，买PS还是SS？2、贵刊介绍说3DO有了提升装置M2，可以把3DO提升到64位，请问：

M2＋3DO 功能是否超过 PS 或 SS? 3、贵刊介绍过《D之食卓》,我也听别的玩友提到过,确实好吗?

（上海　徐桐）

A　1、时常接到类似的来信,询问买 MD 还是 SFC?PS 还是 SS?其实无论哪一个机种,只要是同一类型,功能都差不多,关键是软件的多少和优劣,所以如果想买游戏机,(如果钱不成问题的话)一是要注意各机种软件的发售情况,二是个人对游戏类型的偏好。2、泛泛的说,64位当然比32位要好。不过 M2＋3DO 目前只有一两个游戏,到底前景如何,目前还难下定论。3、如果你想听恐怖故事,看恐怖画面,受恐怖刺激,《D之食卓》大概不会令你失望的。



龙哥热线

Q　96年第1期《自制电脑六键手柄》答读者问－－1、为什么我的手柄 ABC 三键在测试程序及游戏中(须支持 4 BUTTON,并调到这项)均不灵。2、为什么在在少数游戏中十字键无法居中定位? 3、为什么在少数游戏中不认该手柄? 4、手柄在使用一段时间后按键不良该怎么办?

（北京　高伟　上海　林海涛　广州　吴永胜　成都　程磊）

A　1、这是您的多功能卡或声霸卡不支持四键功能(即只支持 1P,不支持 2P),待您日后升级后即可正常使用。在这向大家推荐:新加坡创通 SB16 声霸卡,它能很好支持标准电脑四键手柄。2、少数对手柄定位要求极为苛刻的游戏可能在您的电脑上产生此类兼容性问题,虽说可针对这些游戏来加大或减小 R2、R5 的阻值重新使定位居中,但又可能影响到其它游戏,所以应以大部分游戏可正常使用为兼容标准。3、极少数游戏只能使用自己专用的手柄,无法使用标准电脑用手柄。4、这是手按键导电橡胶脏污所致,用细砂纸或砂橡皮打磨清洁触点就可解决,或在导电橡胶上均匀涂上一层 2B 铅笔的石墨粉也有助于改善接触性。

Q　贵刊 95 年 12 期的《格斗天书》中介绍的"真侍魂－黑子大乱舞"中选黑子的方法为什么在街机上出不来?

（川沙　秦忆泽　福州　杨松）

A　选黑子方法在 NEO・GEO 家用卡带和 CD 版均能成功,但在多数街机版上无法调出;虽然 SNK 的街机和它的 NEO・GEO 家用卡带机使得是同一种卡带,但主机板略有区别,在街机主板上设有开机设定程序而家用机就没有。对于这一点,小编们原来也并不知晓,故在卡带上调出黑子后就认为街机也一样能调出,因而在文中未注明机种,在此向广大玩友致歉!不过,据说街机也有调出黑子的方法,若有知情者请尽快向杂志社"自首"。

Q　1、如何把博士Ⅵ 16M 和 8M 的扩充器相连? 2、为什么有些 20M 的节目编号为 24M?

（北京　苏大义）

A　1、博士Ⅵ磁碟机一般出厂为 16M,要扩充为 24M 或 32M 的话,需要加一块 8M 或 16M 的扩充芯片,插在磁碟机底部的扩充插槽上即可。2、为编号方便,一般 20M 的节目编号为 24M。

Q　在"真侍魂"中我最爱使用桔右京,可我在使他的绝技"飞燕斩"时,有时能在前跳或后跳中也使出,不过特意去试反而试不出了,请问到底该怎么出?

（广东　张忠）

A　其实,许多对战格斗游戏中的必杀技都有一些特殊变化. 如"16人街霸"中隆和肯的空中龙卷旋风腿也有三种特殊变化.(1)前跳龙卷旋风腿:右上,(右,右下),下,左下,左,脚.(2)垂直跳龙卷旋风腿:上,(右上,右,右下),下,左下,左,脚.(3)后跳龙卷旋风腿:左上,(上,右上,右,右下),下,左下,左,脚。

同样,桔右京的"燕返"这一招也需要掌握准确时机输入指令,在感觉上与"空中旋风脚"同样加入括号中的部分即可。

Q　在我处出现了《街霸 ZERO》的街机,但只能用隆和肯去二对一打 VEGA,其余的人试不出来,为什么?

（上海　林进）

A　《街霸 ZERO》有两个版本,最早的版本是可以选用很多人去二对一打 VEGA 的,但该版本存在不小问题,甚至有不用续币就能玩的办法,所以又出了 DEBUG 版而将大多数第一版回收,因此市面上多数是只可用隆和肯来二对一的版。

Q　我的一台组装 MD 在玩游戏时因电视机漏电而烧坏了射频盒,请问何处有此配件出售?

（湖北　李传军）

A　MD 用的射频盒可去游戏专卖店询问有无配件,又因为它和 FC 用的射频盒可直接代换,也可以去卖 FC 配件及有修 FC 的家电维修店中询问。

Q　土星该怎样与音箱相连而又不影响电视画面?

（天津　李浩）

A　土星与音箱相连怎么会影响到电视画面呢?土星原先怎样接电视现在仍怎样接,不过因为要用到土星的 L、R AUDIO OUT(左右音频信号),所以原先要是用 AV 方式连接电视就要把两根 AUDIO 线不接电视,而单接 VIDEO 线于电视机上,而土星的这两根 AUDIO 线是无法直接带动音箱的(除非是有源音箱),所以要先接功放(接 L、R IN),然后由功放的输出去驱动音箱。

因版面紧张,连续几期以来"玩友俱乐部"未能刊登,特此向广大读者致以歉意!

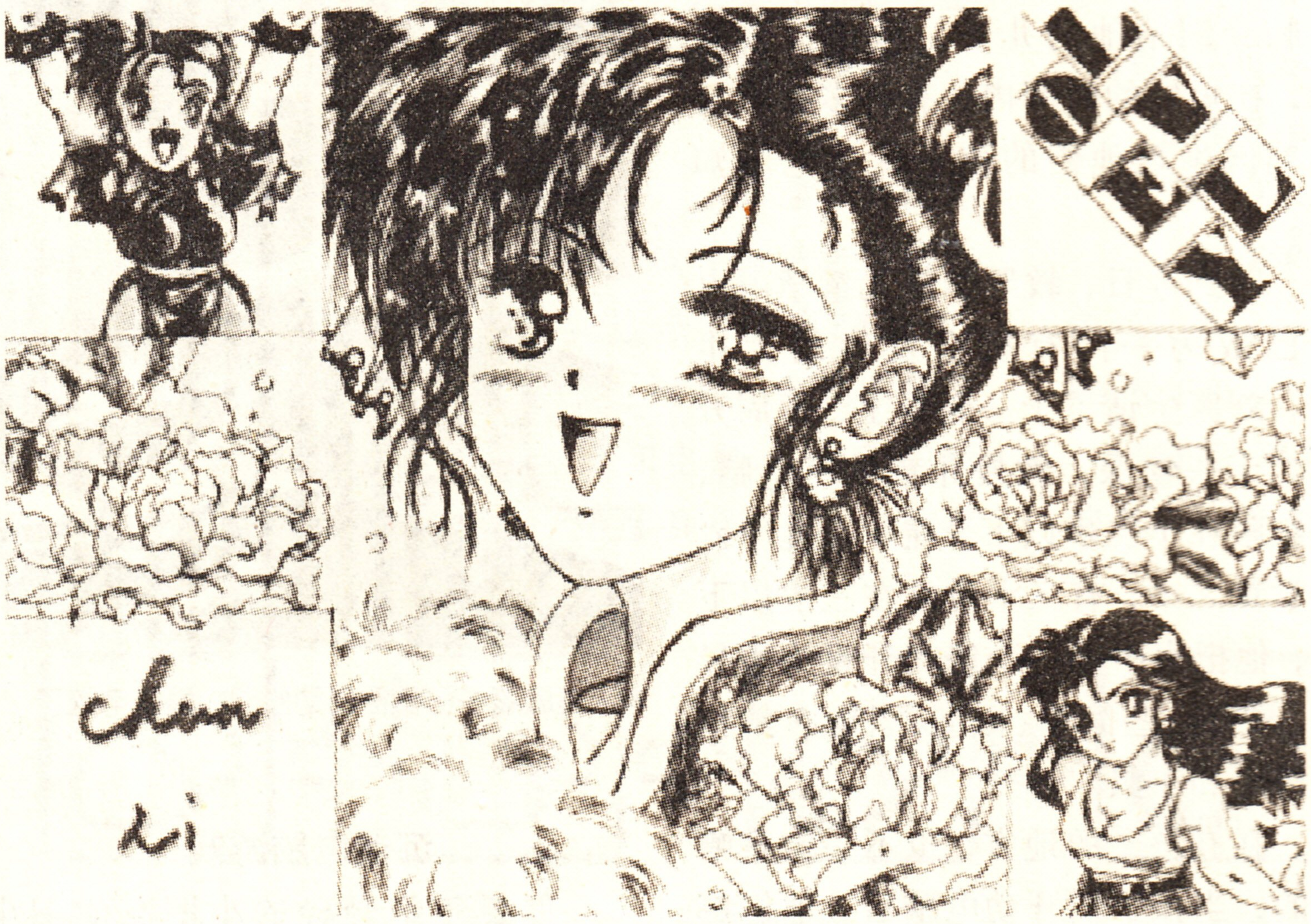
大墙画廊

第十期

来稿请寄原稿，表格填写清楚；
作品要求有创意，构图完整；
稿件尺寸：104×152mm



▶阿拉丁　连云港　李建辉



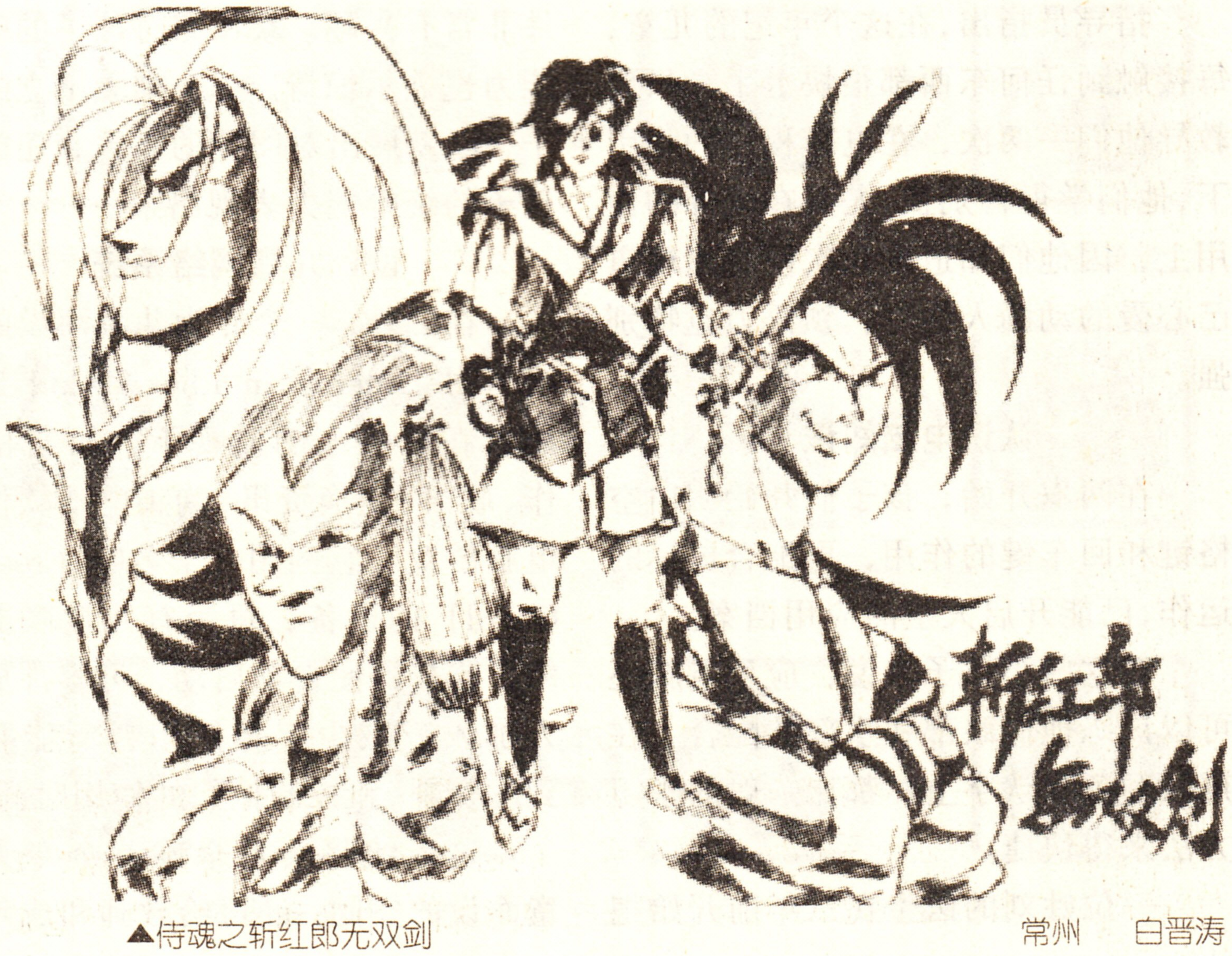
▲可爱的春丽　泸州　熊竹娟



▲朋友(圣剑传说Ⅲ)　重庆　叶翔



▲龙珠Z之超级赛亚人　兰州　曹峰源



▲侍魂之斩红郎无双剑　常州　白晋涛

电脑的魅力

儿童不爱玩具爱电脑

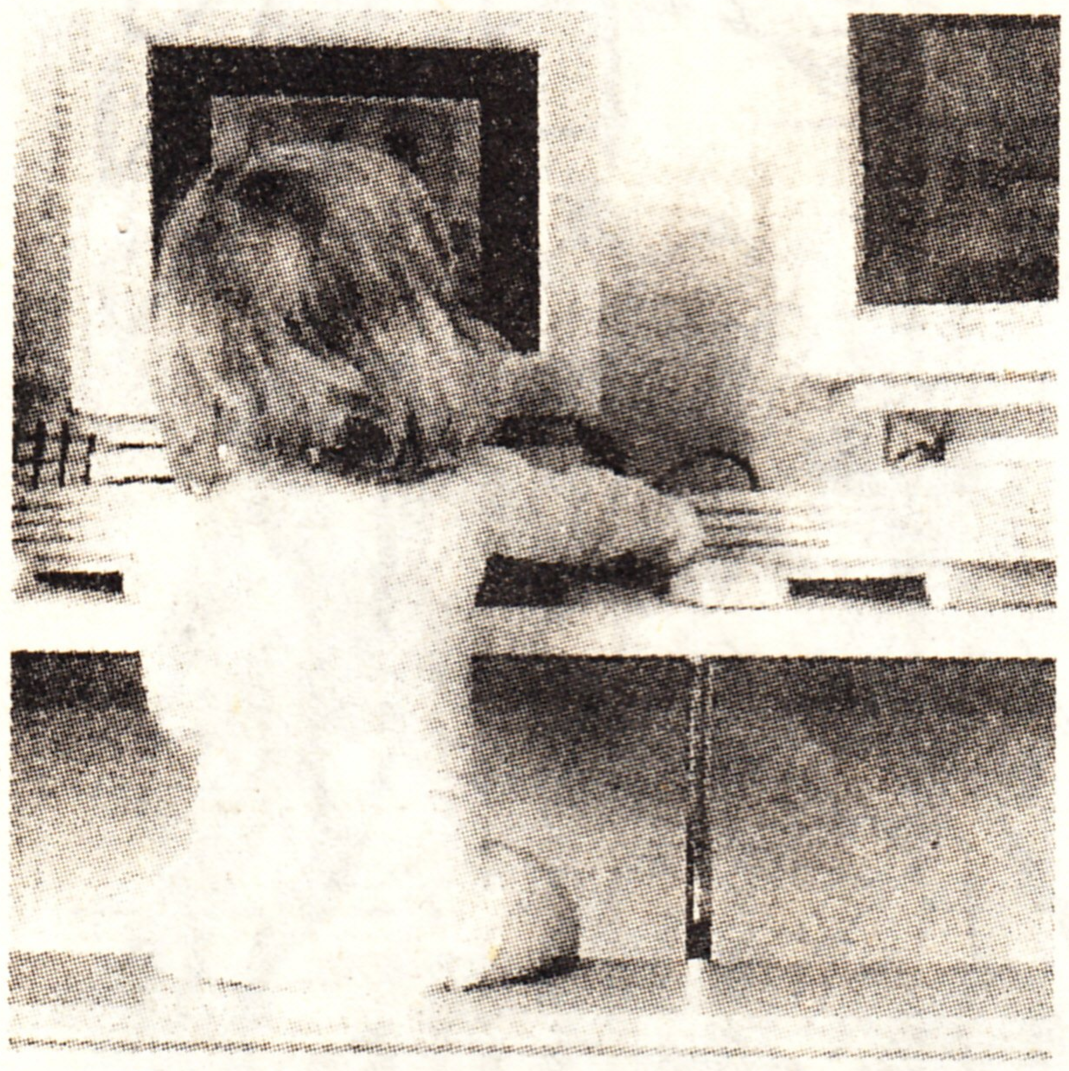
文/文汇

随着"电脑热"的升温，不仅中青年热衷于其中，许多家长也将自己的孩子"投身"于这"电脑洪流"之中。

透过益智游戏增强领悟能力

现代科技下的新一代儿童，对传统的玩具兴趣已不及从前，取而代之的是电脑科技。甚至连两岁大的儿童已懂得利用鼠标，指向不同形状的图画，辨认出汽车、火车和飞机，在荧光屏上出现的有趣动画，他们知道哪一双是鞋，哪一双是袜子。别以为这位两岁大的儿童有异于常人的本领，他只不过参加了四堂电脑课而已。

在英国，有不少孩子在父母的安排下参加了儿童电脑学习班，孩子们都知道在电脑中可见到"奇妙"的景象。在班中，年纪最小而又最出众的，



▲小孩子对电脑的兴趣比一般玩具更为强烈

只有十一月大，小小的年纪已得过"全英最年轻键盘控制员奖"。

指导员指出，在这个年纪的儿童，每接触到任何东西都很快上手，只要教导他们一两次，在电脑程序的指引下，他们学得特别快，尤其在鼠标的使用上，因他们知道按几次便会出现自己心爱的动画人物时，领悟力也特别强。

认识电脑知识

在两岁开始，孩子们开始明白空格键和回车键的作用，再配合鼠标的运作，已能开启大量的应用档案。

对这些小孩子来说，应用电脑还可以训练他们眼部和手部的配合，在辨认颜色和认字上，都比一般的学习方法来得快捷。

一位姓刘的医生在三年前开始把电脑介绍给他的儿子，教他打游戏机，在短短的时间内，有许多家长要求刘医生教他们的孩子认识电脑知识。

时到今日，教导学前儿童学习电脑已成为一门有机会发展的大生意。刘医生请了十一名员工，每周开设二十一堂课，教授儿童学习电脑，年纪限在十二岁以下。在一百九十六名学童之中，有三十位是在三岁以下的，他把家中的一个房间开设为教导室，只有一些简单、微型，且颜色鲜艳的椅子和工具。

在有孩子的地方，也不一定是嘈杂的，当孩子们开动电脑后，他们都会专心致志，对有教育意味的游戏软件非常有兴趣。家长们对孩子的吸收能力也表示惊讶，一个刚懂站立的孩子，已发展出对阅读的兴趣，还能把孩子的统筹能力表现出来。

设计儿童网络系统

在国外，一个专为儿童而设的网络名为［Internet in a box for kid］，使用者在成年人的监视下，可自由创作、联络、交换资讯、购买电脑软件和电脑游戏。它利用一个名叫［Crossing Guard］的设备，每当有儿童联上网络，监视器便自动启动，可容许成年人加入或减少年轻使用者所能联系到的资料，和控制他们的使用时间。

这系统将会是全球首个专为儿童而设的空间，还可给教师和成年人为儿童设计课余的辅导、教育性资料、学校联网和研究服务，孩子们又可创作出属于他们的自由联络网络，自行设计平面图案和主题。

但问题是如何才能完全避免儿童有机会联上成年人的网络，美国总统克林顿也希望所有的电视制造商，在新款电视机内放入用来监视的芯片，作用是辨认出电视台播出的节目类型，家长若长期把系统开着，每当辨认到正播放着暴力和色情片集时，便能发出警报通知家长。这芯片暂名［V-Chip］，此方案仍在议员们的辩论阶段。



▲天真的孩子已懂得启动他们心爱的电脑了

沉迷电脑游戏

但要年纪轻轻的小朋友学习电脑，是否一定是件好事？一位儿童心理医生表示，从表面上看儿童充满乐趣，但也害怕电脑将要取代其他各类型儿童玩具的地位，把世上其他的事物也遗忘了，只会沉迷于电脑游戏。

对小孩子来说，要他们集中精神来完成一件工作是十分困难的事，刘医生对参加电脑班的儿童能保持长时间的集中力也表示有点惊讶，只有偶然孩子们过分投入而发出惊叫。

在中国，儿童学习电脑仍不是普及，上文主要介绍的是国外的一些情况，也许这就是一种大趋势，几年后国内就会这样了，一个光明的预兆吧！

责编：SHADOW PHOENIX

游戏制作入门

（二）游戏美工基础

LV:2　HP＝20　MP＝20

特约撰稿人　魔法师

Hi,各路玩家,再次见面,我是魔法师!

今天聊的是 GRAPHIC—游戏的图象。不要小看 GAME 的图象,她在作品中可是举足轻重。玩家的第一感是极其重要的,精彩的图象引人注意。纵观 GAME 史上的经典 GAME,哪个的 GRAPHIC 不是极富魅力和特点。

言归正传,进入正题,GO ON。

你可曾非常接近电视或电脑屏幕，仔细地观察过你操纵的人物形象？你会发现人物的构成并不是非常柔和的，而是如图所示由点阵构成。这是因为电脑及 TV GAME 的显示并不象我们平常在纸上画画。电脑图象是由许许多多的矩形单位构成。比如电脑 GAME 常用 320×200,就是横 320×竖 200 个矩形单位组成。电脑玩家的感受肯定深刻，TVGAME 在电视显示方式也是同样,只不过各矩形单位之间的边界模糊,显得柔和。这些矩形单位被称为“点”。“点阵”呢，就是排列有序的一堆点。分辨率，就是点的多少、大小的关系，例如电脑有 320×200、640×480 的分辨率，同样大小的显示器，640×480 分辨率中的点自然比 320×200 的小，640×480 的图象也显得清晰,

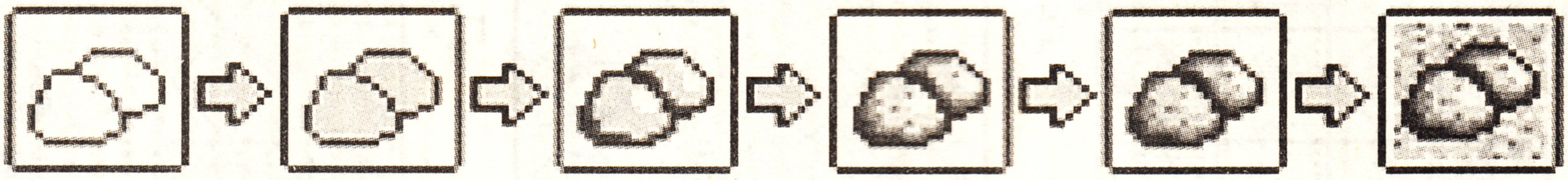
基础知识,基础知识——以上是基础知识。

每个 GAME 中的图象，不论是背景块还是前景人物，都是 N×N 的点阵构成。(N 是自然数，最近学习挺忙,脑袋里都是数学),这与普通的绘画不同,尤其是在分辨率不高的状态下,如何用有限的点去表现物体,是一门很高级的技术。日本在这方面是 NO.1,美国人的 GAME 多是真人影象或用 3D 构成,确有极佳效果。但若说起笔头,哦,是鼠标功夫,日本的电玩绘者——达人。

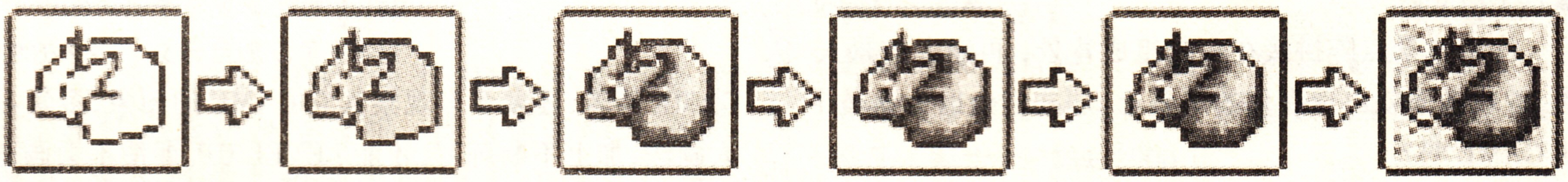
笔者也是在不断跌跌撞撞的学习和练习中有了那么一点 EXP,在这里和盘托出,希望各路高手与吾切磋。

一般在 PC RPG(笔者起家的类型)中用 20×20 的角色点阵是比较常用,以其为标准,下面有一组例图,STEP BY STEP。

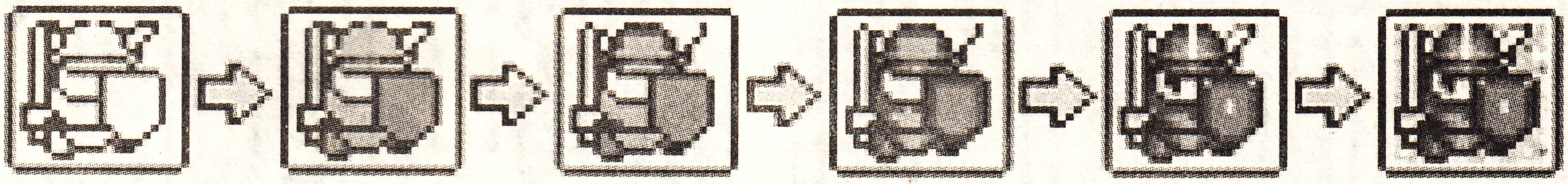
前景,早期的 RPG 中如 DQ 系列,人物是充满 N×N 的点阵。方方正正，很 Q 版化。不过到近期的唯美主义



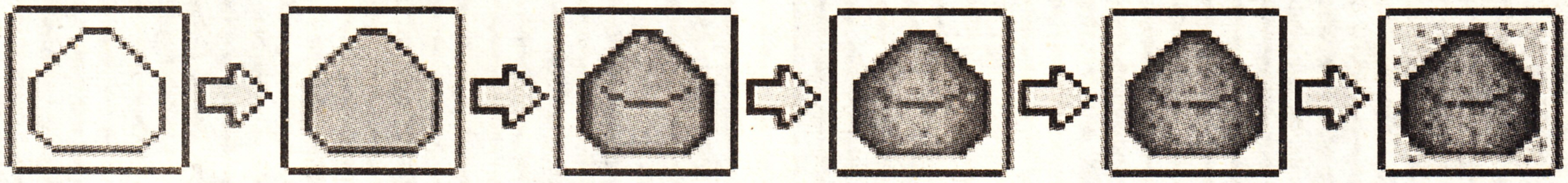
石头:先勾出外型　填入基本色　在阴影的部分上深色　加上反光和柔和色彩　表现表面的凹凸　放在草地上



兔子怪兽:　缩成一团,很可爱的　加上颜色再修饰一下　加上个门牙,更象兔子了　也放在草地上



Q 版武士:有盾和剑　头盔上还有角　灰色的甲胄　蓝色的剑　加上眉眼,及甲胄上的装饰物　新的勇者诞生了。



小树丛:　先画一个框　还是不象树丛　分出阴阳面　加上些果子　这回象了

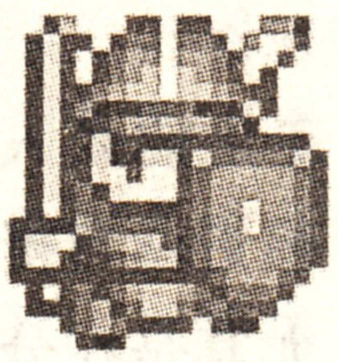
RPG 中的人物形象都很“苗条”，一般为（N＋X）×（N－X）的体型，如图示。另外，不同人物的体型也有所不同，让人一目了然，而不再象以前 GAME 中，无论是大汉还是少女，都是胖乎乎。

在前景构成时，人物的周围一般都要加上一圈深色（大多为黑色）边框，以与背景区分。

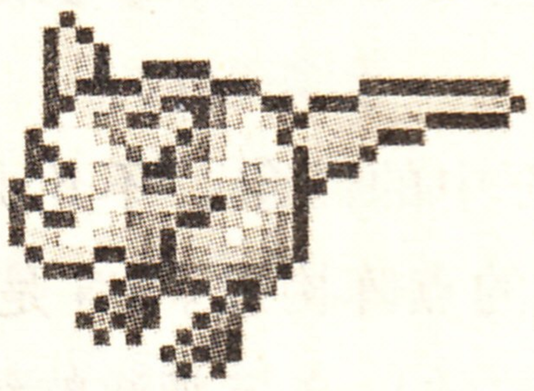
下面是类似 DQ 中武士和兔子怪兽的例子，很 Q 吧。

背景，游戏的背景是由多个 N×N 的点阵拼合而成。早期 RPG 中如 DQ 系列的背景可明显看出是由方阵组成（如图），给人很强的重复感觉。随着游戏的进化，方格感变得越来越不明显，形成了非常真实的画面感。举个例子，史克威尔的《时空之旅》中，（如图）诸多的场景因为各点阵良好的拼接，以及光影的加入，根本感觉不到重复性，不过实现这一目标真是难上加难。初学者正是从 DQ 的模式开始吧。背景包括树、城堡、山……（实在太多）。先以树为基本例子。

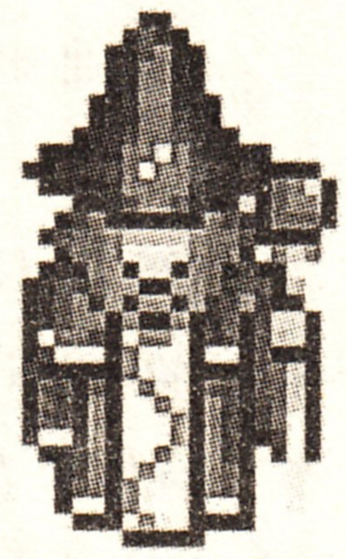
还有要主注意的是各点阵之间的拼接要注意边界，比如以下的地板。



▲方方正正的 Q 版人物

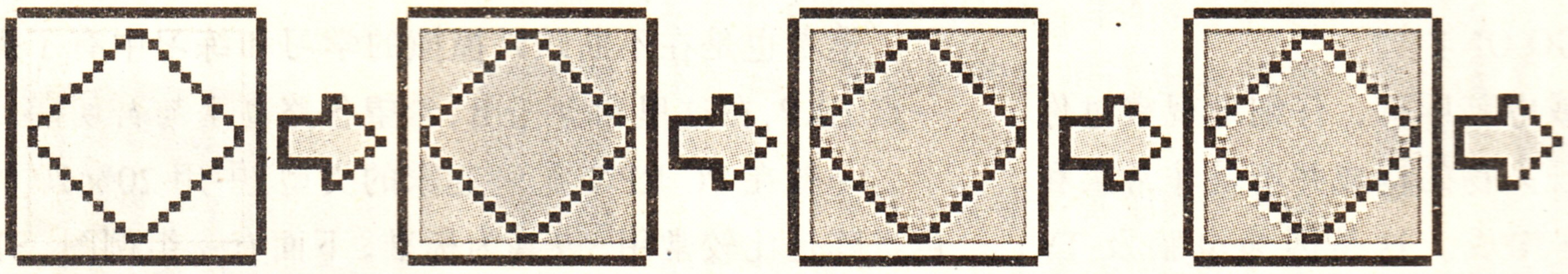


▲有趣的怪兽

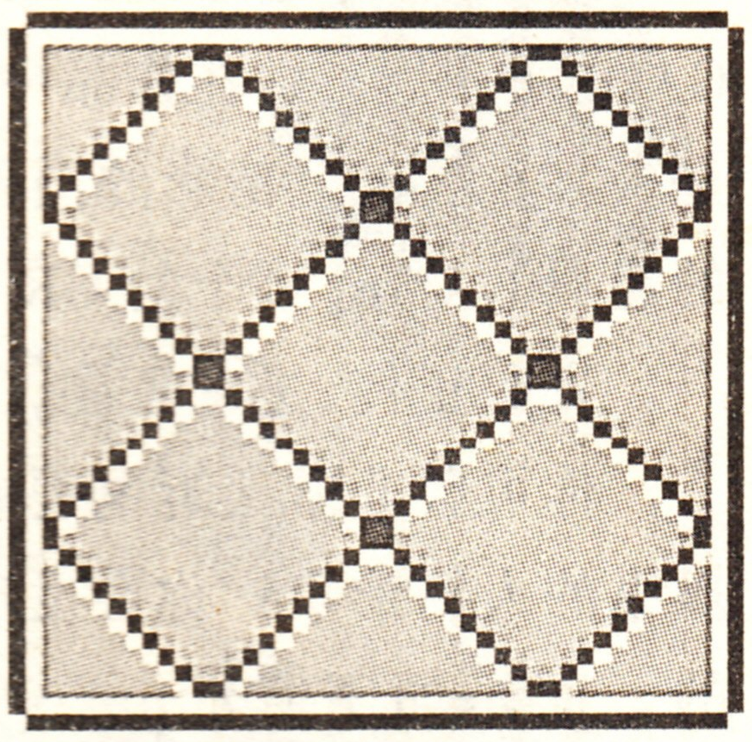


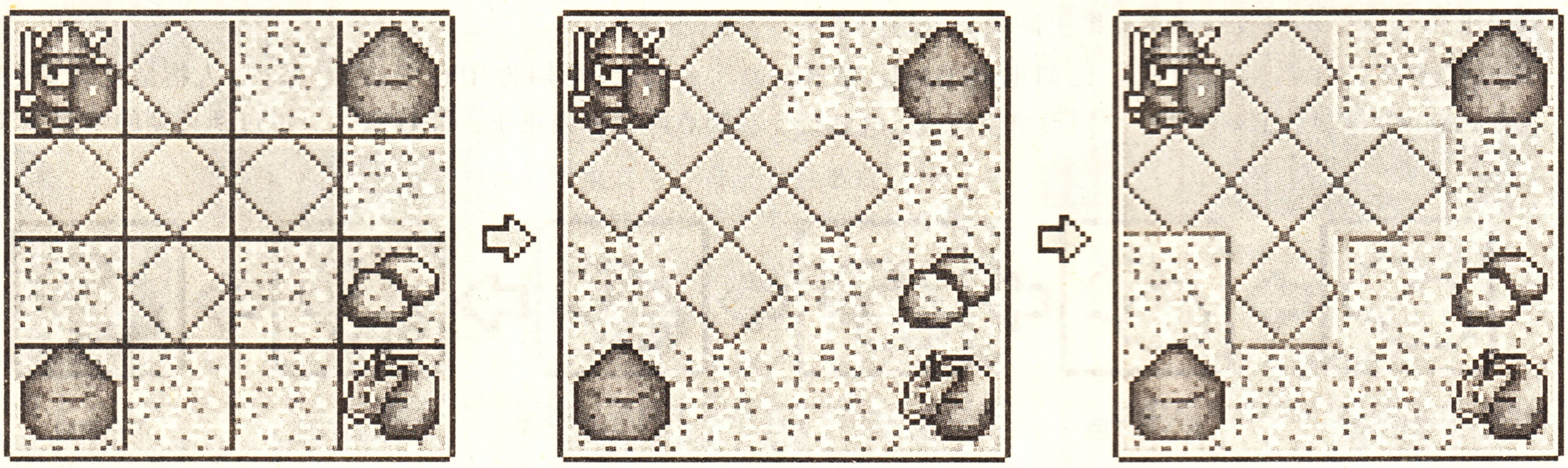
▲唯美派的人物，也很漂亮

▼地板的构成最重要的是能够拼接，左右上下边都要有联系！



▼拼一把，成功了！





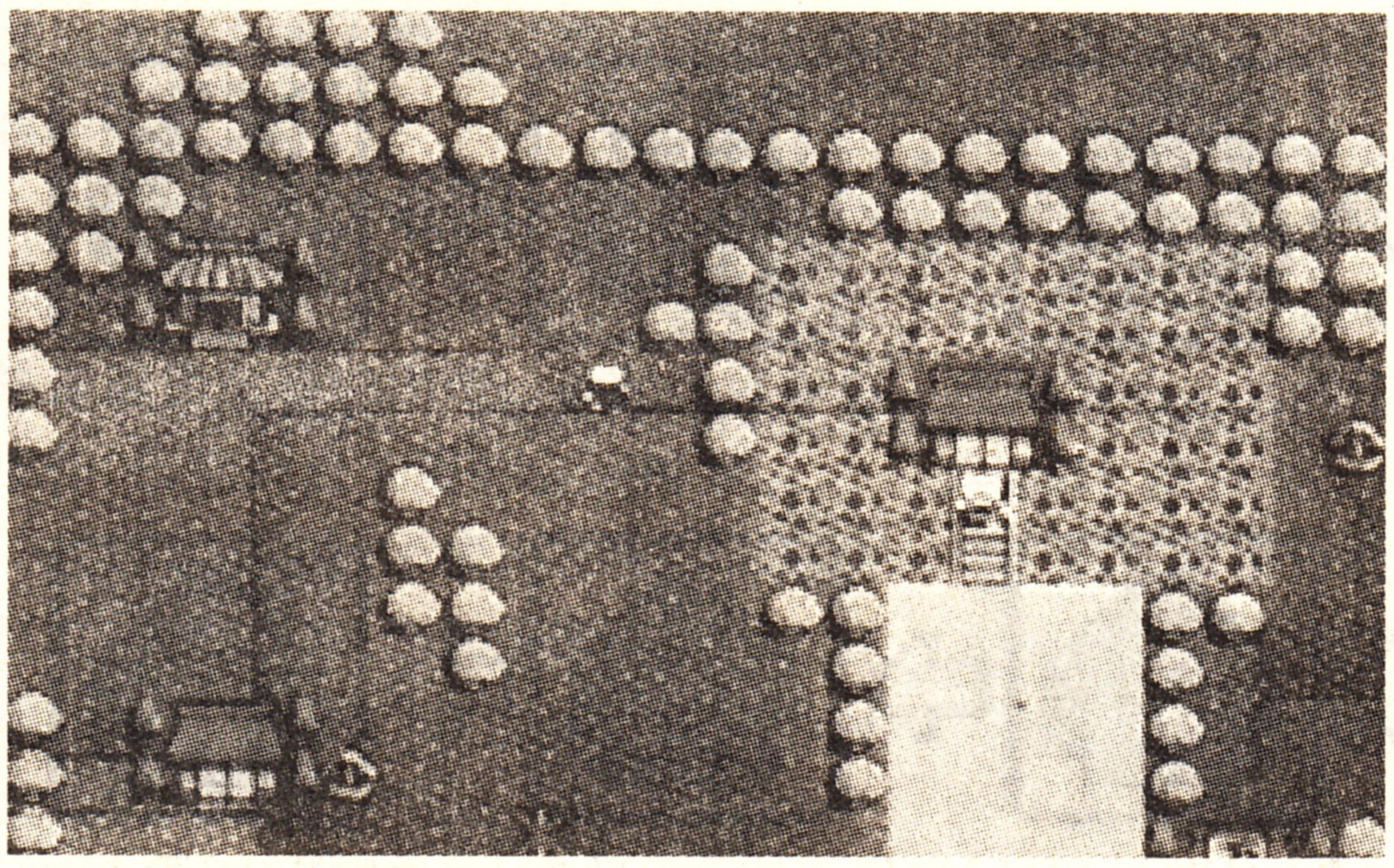
▲4×4 的小地图

▲连在一起，还成

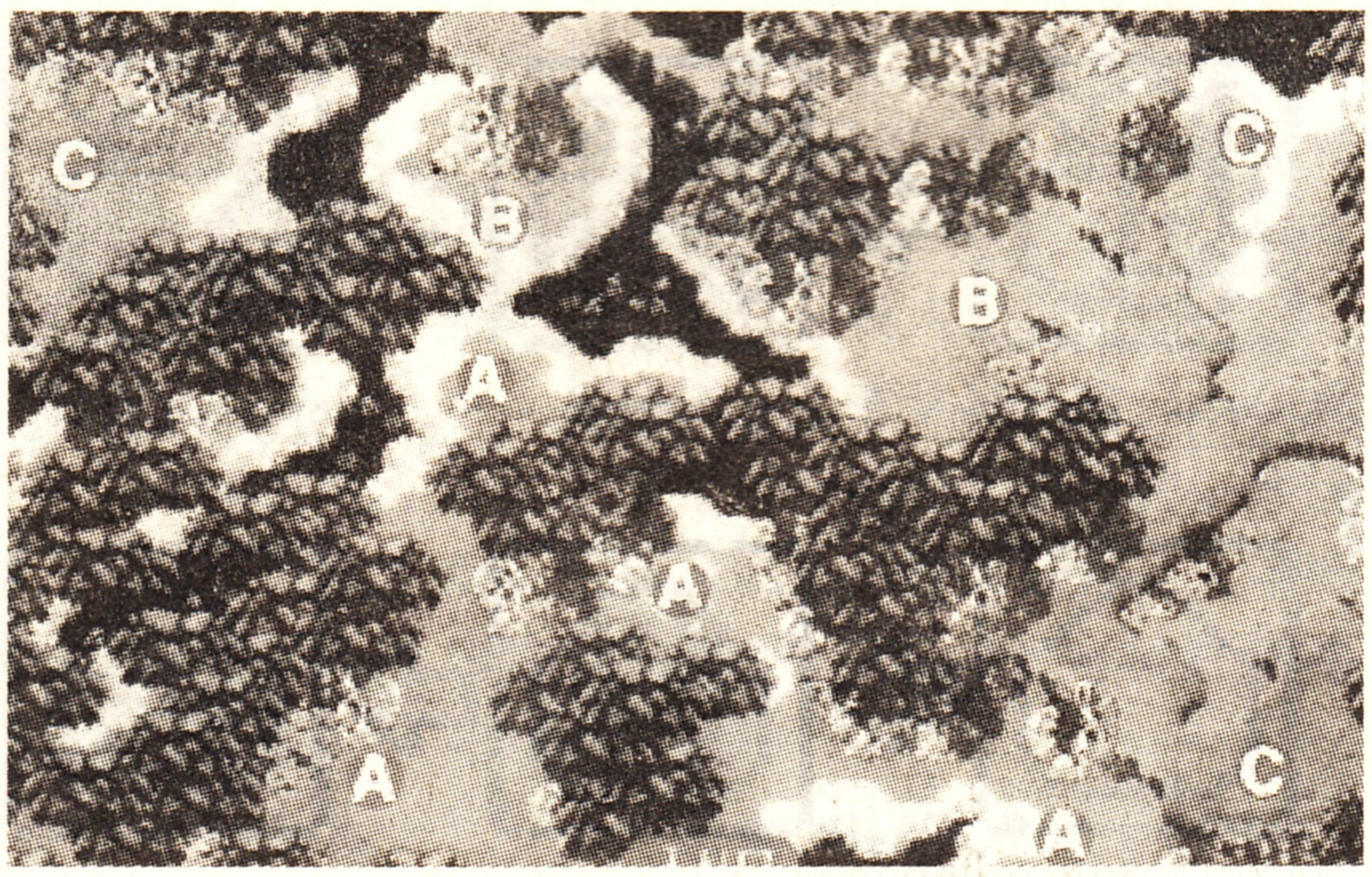
▲把地板与绿地的交界处再细化一下，就好看多了，试着自己做一个更大的地图

许多背景点阵拼接在一起组成背景，再贴上前景人物，游戏画面就出现在你的屏幕上，朋友们会以为这是个新 GAME 吗？

今天讲的是最基础的，如果想成为一个不错的 GAME 绘者，还要多多观察其它 GAME 的图象，多学习他人画法，加上不断练习，才能 LEVEL UP。即使不会画画也没关系，就是 20×20 个点嘛……，发挥想象力，搞定！



▲这是早期 RPG 中的游戏画面，十分简单



▲现在的 RPG 游戏画面，是不是有质的飞跃

换卡专线 0412－6641210

空前换法　　欢迎咨询

我部面向全国办理邮寄换卡活动，无论是在哪里买的卡都能换，每年一次性交纳会费 50 元。FC 卡、MD 卡任您换，数量、次数不限，初次换以找差价或多盘换一盘为主，换完后等于你卡是在我部买的。以后用换卡证换卡，永久保值回收，回邮费会员自理。

先将参加交易的物品写清中文名称、新旧程度、购买时间、购时价格，想成交的价格和交易方法（换、代卖、卖给我部三种方法价格不同），一式两份寄到我部，同时付报价费 10 元（必须用邮局汇款，可顶会费）收到后有明确的答复，你看后觉得合理再交会费，可以少交 10 元去掉报价费。

参加交易的物品须有发票或身份证的复印件，学生可用家长的代替，一切物品必须是完好的，没有储存的卡莫论。

最新开办 3DO 换盘业务（目录 5 元），超任博士系列磁碟 5 元/片，10 片起邮、邮费 0.70 元（片），量大面议，目录 10 元，含超任所有节目。

大量收购游戏机、卡二手货代卖继续进行。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平村 158 栋 9 号

邮编：114033　　　　联系人：王恩超

峰荣 CAME 新天地

鼠年出击　价格取胜

★ 硬件

超任（美版）＋博士Ⅶ（32M）＋火牛	2650 元/套
超任（美版）＋UFO（34M）＋火牛	2750 元/套
世嘉土星（S・S）＋送三张原版碟	3500 元
索尼（P・S）＋送一张原版碟	3400 元
松下 3DO（FZ－10）Ⅱ型＋电源	2300 元
世嘉（台湾产）Ⅰ型　560 元　　Ⅱ型机	610 元
世嘉（日本原装）Ⅱ型＋送卡	860 元
GB 机（原、组装）　410/475 元　　GG 机	980 元

★ 硬件附属

土星电影卡 1650 元　3DO 电影卡	1700 元
3DO 光电枪 480 元　GG 接收器	810 元

★ 软件

3DO CD 碟一律 45 元　土星 CD 碟一律	140 元
索尼 CD 碟一律 70 元　世嘉卡？	望查询

★ 继续承接高档游戏机免费改街机业务

本店愿与各地电玩迷们成为朋友，以上报价随市场行情变动（邮资另计）购买时请事先电话垂询或来函索取价目表，本店恪守信誉，外地邮购，款到当日快件专递，让您买得放心，玩得开心。

地址：湖南省长沙市韶山路 41 号　邮编 410011

热线电话：（0731）－2221823　　联系人：禹翔

天津世家游戏天地

～96 年春季风云再起～

本店自开业以来，得到全国各地玩友的支持及厚爱，在这新春之际，特向曾惠顾本店的玩友致以真诚的谢意！

经营

土星（SS）、索尼（PS）、松下 3DO、SNK 机皇 CD 机，超任美版机及磁碟机，世嘉原装机及卡带，龙Ⅱ、博士Ⅶ等各种磁碟机，以及以上各机种之附属设备及对应光盘、磁碟、卡带软件。

批发各种游戏光盘

希望全国玩友来店选购并办理外地邮购业务

地址：天津市和平区锦州道一号

邮编：300041

电话：（022）2325600　联系人：李恩军

传呼：127—5765105

开户行：天津市和平区天和城市信用社

帐号：5700004048339

大　连　云　峰

为游戏发烧友设立的专门店

96 年本店设立会员制，会费每年 50 元，对全部商品价格优惠，超任游戏软盘 3 元（非会员 5 元）

PS：3300 元带碟　　**PS 碟**：60 元

土星：2800 元带碟　**土星碟**：金碟 160 元 银碟 110 元

SNK CD 机：2900 元带碟　**SNK 碟**：120 元 金碟 160 元

超任＋博士七 32M：2900 元

超任＋博士七＋光碟机：4100 元

VRBOY：1300 元带卡

博士七光碟机：1450 元带碟

PCE・GT：1000 元带卡

代订

SNK－NEO・GEO CD 双速机

任天堂 64（ULTRA64）卡

各种日本原装游戏周边器材、价目表、函索即复

地址：大连市西岗区胜利路 90 号白云电子综合商场内 35 号（白云新村 17 路本站对面）

邮编：116021

TEL：（0411）4313131－2147　联系人：马作镇 吕晓冬

圣嘉的宗旨：

要不就不做，要做就要做一流的！！！

圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器

最新圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器(简称圣嘉 96C)是 A 型及 B 型管理器的升级版本，其功能十分强大，投币控制功能多达十几种，续关模式多达五种，初次使用时可能您会觉得比较复杂，但只要多使用几次，熟悉之后，您绝对会觉得她不但功能强大而且使用十分简单！

圣嘉 96C 摒弃了老一套的纯 DIP 开关设置方式，因为这种老方式可对应的节目寥寥可数，充其量也不过二三十个世嘉老节目，难登大雅之堂。最新的圣嘉 96C 在率先采取开放式圣嘉人工智能电脑模拟技术的基础上，又再次率先采取了开放式圣嘉人工智能电脑模拟技术结合传统的 DIP 开关设置方式，用人工智能电脑模拟技术控制投币开机及续关，另外用 DIP 开关设置方式调节游戏的难度、人数、时间及组合万能卡等参数，采取开放式的好处在于不需依赖专用开机密码片，在密码片还没推出的时候也能使用最新的街机游戏，“时间就是金钱”，如果您的街机节目一直都要比别的厅新，您何愁不会“客似云来”！更何况还有四千多种游戏可供选择，这样一来令老式街机转换板的一切老大难问题迎刃而解！

如果您不会设置，也没问题！别忘了圣嘉 96C 还是“全自动”的！ 我们可以为您提供圣嘉 96C 专用开机密码片，只要把管理器上的 K3 拨向“全自动”，插上开机片，即可正常投币计次。目前有上千种密码片可供选择，我们也可代客定做密码片，如最新的“VR 战士 2”、“VR 特警”、“斗神传 2”、“铁拳 2”、“雷电 2”、“山脊赛车 2”、“95 格斗之王”等一系列街机名作。（小谜题：请猜猜以上名作的圣嘉 96C 版本每个街机节目多少钱？）

除以上技术突破外，圣嘉 96C 还有以下领先优点：① 为一体化版本，管理器、转换座及手柄电路全部内置在圣嘉 96C 上，只需插上街机 56 脚插座，再用一条电缆线把圣嘉 96C 和游戏机连起来即可工作。② 内置组合卡功能，一个 32M 的圣嘉二合一万能游戏卡最多可同时录入八个节目，可让玩家自由选择喜欢玩的游戏。③ 没人玩的时候，卡上的游戏可以轮流自动演示，以吸引玩家。④ 节目和管理器全自动同步，选节目时不会出现黑屏。⑤ 投币计时及投币计次自由切换功能，既可由老板指定，也可由玩家自由选择，以后再也用不着担心到底计时受欢迎还是计次受欢迎了。⑥ 投币计时可分别设置单打时间及双打时间。⑦ 圣嘉 96C 上已留有所有 16 位、32 位、64 位甚至 128 位超级游戏机的接口，只要配上相应的功能卡及电缆线，就可随时升级或更换新机种，升级性能无限，永远不会淘汰，绝不用重复投资！

家用游戏机本来不是设计给街机用的，某些方面可能没有街机那么灵活方便，但圣嘉 96C 万能街机管理器经过先进的圣嘉人工智能电脑模拟技术，还是能达到和街机基本上一模一样的投币效果。一套街机管理器是否实用、功能强大，取决于其先进的投币管理技术及其可升级性能，而不是荧屏显示等花花绿绿的小功能。这些小功能对我们强大的技术实力来说毫无技术难度，不过就是要花时间，我们在目前这一阶段还不舍得把宝贵的时间浪费在上面，我们迫切需要的是———能最大限度模拟街机的圣嘉人工智能电脑模拟技术！ 千万用户迫切需要的是———能完美解决老式街机转换板老大难问题的圣嘉 96C 万能街机管理器！！

1996 年是中国街机领域值得纪念的一年，圣嘉 96C 万能街机管理器的出现，标志着从此以后街机新节目来源少、价格昂贵、不保值、旧板不好处理的四座大山不会再倾压在街机老板的心头上！身为街机老板的您是否有同感？ 正因为 1996 年对中国所有的街机老板来说都意义极之重大，所以我们把这一系列万能街机管理器郑重命名为圣嘉 96 系列！

一套成功的产品，要在时间的长流中不断地洗炼、优化，才能精益求精、完美无瑕。圣嘉 96C 万能街机经历了 A 型及 B 型(此两种型号均已不再生产)，现在是第三次从研究所走向市场，迎接千千万万街机用户的严格的测试和鉴定，有可能还存一些小问题，不过我们确信，经过我们全体工程师的不懈努力，我们已经将出错的可能性降至最低！在使用的过程中，希望广大用户能提供宝贵的意见或建议，以便我们能对圣嘉 96C 作进一步的功能升级，令她更尽善尽美、锦上添花！！

****

圣嘉 96 系列 C 型全自动万能街机管理器价格表

★ 圣嘉 96C 型世嘉街机(含 DX 型 8M 万能卡)	1700
★ 圣嘉 96C 型超任街机(含 DX 型 8M 万能卡及超任转换座)	2080
★ 圣嘉 96C 型 3DO—CD 街机 （含三片 CD 游戏）	3780
★ 圣嘉 96C 型 SNK—CD 街机 （含三片 CD 游戏）	5180
★ 圣嘉 96C 型世嘉土星 CD 街机 （含一片原版 CD 游戏）	5180
★ 圣嘉 96C 型索尼 PS—CD 街机(含一片原版 CD 游戏)	5180
★ 圣嘉 96C 型超任 64 超级街机 （含一盒原版游戏卡带）	8400
★ 圣嘉 96C 型街机管理器次世代 CD 机/超任 64 版本	1980
★ 圣嘉 96 系列街机专用开机 IC	50

圣嘉改进型 DX 升级版世嘉、超任二合一万能游戏卡

自从 SX 型普及卡推出后，不少用户反应说使用效果不好，记忆游戏进度的数据老是丢失，纷纷要求对 SX 卡进一步改进。我们经过全体圣嘉工程师的努力后，隆重推出第二代 SX 卡的改进版本———DX 升级版世嘉、超任二合一万能游戏卡！

DX 升级版万能卡技术性能介绍如下：① 内置初级版游戏地址指示系统；② 内置解码 IC，玩齐所有超任游戏；③可选配 256K 或 1024K 记忆 IC，能同时记忆四组游戏数据，决不冲突；④ 内置世嘉、超任双记忆系统；⑤ 32M 时最多可同时录入 8 个游戏，且可任意组合；⑥可同时录入世嘉游戏及超任游戏；⑦ 内置纯软件版金手指密码功能；⑧ 可对应 DSP 及 FX 专用机能；⑨ 内置记忆系统掉电保护机能；⑩ 内置记忆系统电池充电机能；⑾内置记忆系统电池电压监测装置。

为答谢广大发烧友的支持，8M 容量的最新 DX 升级版世嘉、超任二合一万能游戏卡连全彩色外壳，只售 230 元！

圣嘉万能卡 ——— 中国先进的二合一万能游戏卡

“世嘉/ 超任二合一”以及“随时升级”这两条领先概念由我们早在 94 年就已经率先提出并全国独家实现，圣嘉二合一万能游戏卡的研制过程前后共耗时两年零八个月，“要不就不做，要做就要做最一流的”，圣嘉究极版 D + 型国际线路八记忆二合一万能游戏卡是目前中国最先进的二合一万能游戏卡，有部分功能已遥遥领先于磁碟机！(圣嘉万能卡与磁碟机的性能对比可参阅前几期)

只要是圣嘉产品，您就不必担心她会被淘汰，因我们的圣嘉全系列产品最注重其升级性能，每样圣嘉产品都必须要达到随时随地都能进行功能提升的完美境界，否则我们是不会放弃追求的。从二合一万能游戏卡及圣嘉 96C 街机管理器都可体现出我们圣嘉的宗旨。

圣嘉快讯

① 可录卡通用转换座已经推出，市面上一般的可录卡通过本转换座进行转换，可在圣嘉万能卡开发系统上录制游戏，每个只售 50 元 。

② 圣嘉万能游戏卡 4D 型超任转换座及其全彩色外壳已正式发售，整个体积比一般的超任卡带稍少，第一批外壳有粉红及米黄两种颜色。

③ 4E 型街机专用究极版圣嘉万能游戏卡即将上市，专门配合高档次的世嘉或超任街机使用，全自动同步，全自动轮流演示，全自动计币、计时切换。

圣嘉万能卡有奖竞猜

全系列圣嘉万能卡及超任转换座已全面上市，谢谢广大发烧友的热烈支持，使得圣嘉万能卡的销量不断激增，现特举行圣嘉万能卡有奖竞猜活动，谜题是：“圣嘉万能卡的彩色贴纸上印的是什么图案？ ”请发烧友们将竞猜答案写在信封背后寄来本商场，填写的格式为：“圣嘉万能游戏卡有奖竞猜答案：——”。

有奖竞猜设一等奖一名，奖品为 32M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套；二等奖五名，奖品为 16M 究极版 D 型二合一万能游戏卡一套；三等奖十名，奖品为 8M 升级版 DX 型万能游戏卡一套；入围奖一百名，奖品为圣嘉 DX 型万能卡升级套件一套。另，以上奖品均随赠圣嘉全彩色精美海报一份。 有奖竞猜截止日期为 96 年 9 月 1 日，得奖名单将于 96 年 10 月公报。(小谜题答案：100—200 元/每个游戏！)

发烧级电脑游戏天地 - - - 深圳市圣嘉电脑商场

商场办事处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座

经理：苏永东 业务：丘建军

联系热线：(0755)2242422、2062169

BBS(传真)：(0755)2062169 备用电话：(0755)5536179

邮局汇款请寄：深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座 丘建军

银行电汇请寄：工行华城办 - - - - - 罗湖区圣嘉电脑商场

银行帐号：20724808760

部分圣嘉特约连锁商名单

007(大连)胡岩 0411 - 4604934 - 2245	011(广西桂林)柳永谦 0773 - 127 呼 561542
026(长春)彭宏伟 0431 - 126 - 875466	031(昆明盘龙)李川峰 0871 - 613422 转 1
032(广东韶关)关志声 0751 - 8898620	033(广东惠州)黄必凡 0752 - 2124389
041(四川乐山)童文学 0833 - 2126920	048(广东湛江)刘革 0759 - 3323996
049(广西玉林)梁广民 0775 - 2836037	050(广东阳江)徐杰 0662 - 3225746
051(黑龙江鸡西)呼武慧 0453 - 2470073	052(云南楚雄)张家恒 0878 - 3124758
053(内蒙古海拉尔)刘继先 0470-8332648	054(湖南长沙)徐明建 0731 - 2294664
055(福建石狮)施华盾 0595 - 8709587	056(湖南长沙)龚湘京 0731 - 5461253
057(广东江门)梁志恒 0750 - 3529052	058(顺德勒流)卢泰生 0765 - 5561470
059(安徽合肥)史进明 44002276	061(河北唐山)王新明 0315 - 2813248
062(内蒙古牙克石)孙晶 0470 - 7306891	064(四川万县)张攀民 0819 - 7541562
065(江苏宝应)苏继武 0514 - 8222087	066(福建厦门)林东
068(牡丹江)王盼祥 0453 - 6241687	069(牡丹江)张弘铭 0453 - 6240751
070(河南洛阳)关安乐 0379 - 3955475	

秘技天地　秘技·偏方

秘技

《BODY COURT》 MD FP=5

难度选择法:由于此卡盗版质量不高,以至正常的难度调节不能进行,下面方法可以让你自由调节难度。首先进入 OPTIONS 中,将光标停在"PLAYER 1 MISSILE"上连续按 A 键 4 次,再将光标停在"PLAYER 2 MISSILE"上连续按 A 键 5 次,退出 OPIONS;再次进入 OPTION,将光标停在"PLAYER 1 FIRE"上连续按 A 键 5 次,再停在"PLAYER 2 FIRE"上连续按 A 键 4 次,这时便可在"DIFFCULTY"选项中随意设定难度了。

《恐龙快打》MD FP=7

超级 OPTION:在主菜单中,顺序按左上右右上左右右左左上,就会出现"Extra Options"的选项,里面有许多超级项目可以设定。

《X—Man 2》MD FP=7

99 条命:在游戏 中暂停,同时按下和 C 键,然后顺序按上左上右右 C,即可获得 99 条命。

《TINY TOON》(疯狂兔宝宝)MD FP=7

选关密码:

第二关:Plucky Duck,Montana Max,Elmyra,Buster Bunny

第三关:Elmyra,Babbs Bunny,Hampton,Plucky Duck

第四关:Babbs Bunny, Buster Bunny,Montana Max,Elmyra

第五关:Buster Bunny, Hampton,Plucdy Duck,Montana Max

第六关:Elmyra, Plucky Duck,Babbs Bunny,Hampton

第七关:Plucky Duck,Elmyra,Hampton, Babbs Bunny

第八关:Montana Max,Plucky Duck,Elmyra,Buster Bunny

第九关:Hampton, Babbs Bunny ,Buster Bunny,Montana Max

《皇家骑士团 2》 SFC FP=7

迅速长级法:在编成画面中,让你希望长级的角色装备成双手持盾,在你的队伍中一定要有会使用回复魔法的角色,然后选择"?"进入训练模式,将双手持盾的角色设定成"?",将使用回复魔法的角色设定成"?"。这样,让电脑自动操作使你的角色等级很快成长起来。

偏方

《神奇男孩》FC FP=9

无限奖命法:在第三关中,会有一根长长的棒子,你跃上棒项,它就会左右摇晃把你甩出很远。现在告诉你一个方法,可获得奖命:首先,跃上棒顶,棒开始左右摇晃,然后你按住下,再按跳,跳起后当再落回棒顶时,你就会看到自动开始奖命,而且一次奖十人。反复用此法,。可获无限奖命。而且,以后遇到这样的棒子,你也可以用这样的方法来获得奖命。

济南 綦珍宝

《007 情报员》 FC FP=7

选关密码:在标题画面中按选择键,就会进入 PASSWORD 栏,在此可用密码选关。第二关 033481。第三关 258600,第四关 320370,第二轮第一关 113674,另外,如果输入 888888 将会出现某些介绍字幕。

上海 穆会

《007 情报员》FC FP=4

第二关保险柜密码破译:0→6, 2→9, 3→1, 4→5, 5→0,或 5→8,6→7,7→2,8→4,9→3。

福卅 林晓群

《神武传承》FC FP=7

选关密码:第二关 2KMEA—ARJGAW

第三关 POUEA—WEBCAS

第四关 GSRBA—BGBCAV

第五关 GWTVA—AVHFAE

第六关 RO11A—BBJCAO

第七关 A4IXA—CCEFAK

上海 樊嵩

(编者按:你对本刊的支持及参与意识值得鼓励,但你的偏方恐怕不是自己打出来的吧,希望下次你能投来真正由自己打出来的小偏方。)

《龙珠Ⅲ》FC FP=7

超强密码:くりりんううろんごく

うてんしんはんやむち

やひつころかめせんに

んたお8い8いふるま

如此,游戏开始后可用筋斗云进行移动,经验值为 999999,级别为 60 级。

南京 孙延平

《梦幻之星Ⅳ》MD FP=3

个人修炼：如果某一个战士因升级需经验值较多而造成比其它人级别低许多的话，在战斗中故意让其它人死去，只留他一人战斗，则每次战斗胜利后的经验值是平时4~5倍。

控制遇到什么敌人：在游戏中遇敌时，版面有一会儿呈白色，其实在这时配合不同的按键，可以控制出现什么样的敌人。如在"深远时空用此法可以一直遇见一个大子异星怪物，打败它（可用"黑洞"组合技）可获13999点经验值，这样一直选经验高的敌人战斗，升级会很轻松。

部分组合技：

必杀：莱娜的特技デスサイズ+玹儿的特技イリュージョン

黑洞：斯林的特技タンドレ+法伦的特技ハイパージヤマー

青光十字斩：鲁迪的特技ソードクロク+斯林的特技エフェス

分子破坏：鲁迪的特技エアスラッシュ+芙蕾娜的特技フォノンメーザー

冰龙卷：魔法バータ（冰）+魔法ザン（真空）

火龙卷：魔法フォイエ（火）+魔法ザン（真空）

激光：魔法ダランツ（光）+フォイエ（火）+バータ（冰）

另外，如果用マクロ指令事先编排好，组合技成功率先高好几倍。

上海　穆会

（编者按：谢谢你如此关心本栏目，你虽是第一次参与，但你做得很好，希望你能经常投稿，我们共同办好这个栏目。）

《光之继承者》MD FP=6

进入海中的城堡：在西南方的海滩上，有一个隐藏的"时空锁钥"，用影精灵的"身外飞身"调查，方可发现。用"金腕轮神光"射击"时空锁钥"，即可进入时空隧道，到达海中的城堡，与其中超强的敌人作战了。

上海　陆永炜

（编者按：这条秘技不错，只不过没有将"时空锁钥"的隐藏地点交待清楚，希望玩友们投稿时，注意将要点一一交待清楚。）

《光之继承者》MD FP=8

迅速提高等级法：在王城左边的僵尸森林，找到一个有单独蓝色僵尸出现的地方记录一下，打死蓝色僵尸后会得到"等级之红心"然后让其他僵尸打死，又会回到记录的地方，再杀死单独出现的蓝色僵尸又可得到"等级之红心"，如此重复便会迅速将等级提到最高级。

上海　邓飞霏

《光之继承者》MD FP=8

取得大块肉法：在获得火之精灵后，进入石洞攻打蛮石怪物的过程中，有一通道中只有一个未点燃的火堆。把它点燃会从空中落下许多只鼹鼠。这时召唤出火之精灵，让它用拳头揍这些鼹鼠。这时，每打死一只鼹鼠就会取得一大块可加满HP值的肉。

无限取得肉片法：在王宫前面的房子里，有一间里有一老者，努尔与其对话后，他会给努尔一片加HP值的肉片。反复进入该房间，便会无限取得肉片。

破除机关法：在精灵界里有一道机关由四个拨动开关组成。开关有三个努尔可以拨到，但有一个在高台上，无法拨到。这时，要进入地上的三个开关旁边的门继续前进。来到一个没有敌人的通道后，你会发现在努尔的左边有一个黑洞。跳下去（不要带影之精灵）便会来到刚才拨不到的那个开关所在的高台上了。拨动开关后跳下高台，再去拨动其它三个开关，便可以破除此处的机关继续前进了。

《鬼神童子ZENKI——电影雷舞》SFC FP=7

选关密码：第三关 860860　第四关 804649

第五关 040830　第六关 784460

本节目通关后，在出制作人员表的最后，会出现一个特殊密码：246911，输入后可以进入隐藏对战版，包括1P VS 2P和1P VS COM，在对战版中可以选用包括前鬼和6个版面的BOSS进行对战。　河北邯郸　张维华

《真·侍魂——霸王丸地狱变》ARC FP=6

桔右京的大苹果六连剑：在发武器破坏必杀技"六连剑"之前，先按住轻腿不放，再使出"六连剑"，这时桔右京就会扔出一个人头大小的红苹果，并使出"六连剑"，威力比一般的"六连剑"还要强。

武汉　吴晓炜

（编者按："铁血"读友，你好！本刊曾刊登过的选黑子方法只适用于家用机，在街机上是不能选出黑子的，至少是还不知怎样才能选出。）

《真·侍魂——霸王丸地狱变》ARC FP=4

重聚怒气法：在每个人怒气值满时，攻击力和防御力都加倍，并可使用武器破坏必杀技，但时间有限。对于一些武器破坏必杀技出现时长的人如千两狂死郎，只要在其怒气值刚要消失时使出一个武器破坏必杀技，便可将怒气值重新聚满。

河北涿州　陈浩

（编者按：谢谢你对本栏目的支持及对我的鼓励！你的秘技很好，只是街机《三国志Ⅱ》的大多数秘技本刊创刊号上都已登过了，故未登用。你说你对商品社会"真不习惯"，我倒觉得所谓商品社会是强者与智者的社会，只有弱者才会整日怨天怨地。我们闯关族都是十分聪明的，我们都要做强者与智者，不要老是傻玩游戏不学习，社会上不就是对此很反感吗？我想，为了每一名闯关族都能得到社会的认可，首先应当正确分配学习与娱乐的时间！欢迎你再投稿。）

责编：风马

次时代

国营

——诚征各地零售商公开部分批价

玩游戏机当然『次世代』

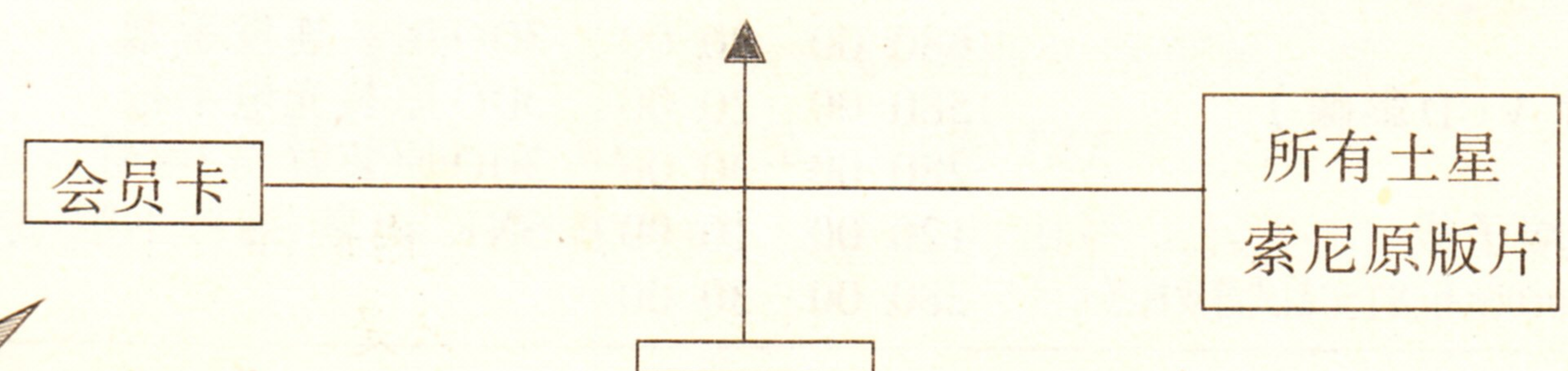
世嘉土星(送片)	2850	土星解码器	1450
日立土星	4250	3DO 解码器	1600
索尼 PS(送片)	2850	美版超任	920
松下 3DO	2000	日版超任	960
SNK 机王	2500	博士 7 32M	1550
光碟机(带风扇)	1450	UFO34M	1730

买游戏机当然『次时代』

次时代为电玩迷着想 推出

次时代玩家俱乐部

当您拥有“玩家俱乐部”的会员卡时，无论您身处何地，都将玩遍所有的土星、索尼的新原版片，机不可失！欲知详情，欢迎来电询问。



Super 超任 64 位游戏机预订中!!!

地址:上海市延安中路 423 号 邮编:200020 电话(电传):021—6318—1540

北京卡迪游戏机专营店邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元 台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 60制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 50制式)(随机赠送原装卡带一盘)	980.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)(随机赠送原装卡带一盘)	650.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC制式)(使用普通世嘉卡带)	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR (随机赠送原装卡带一盘)	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 16M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 32M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣(ASCII)	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-010)	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC-XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-203)	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-120)	80.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	10.00
	世嘉机专用制式转换器	140.00	15.00			

	机种	单价(元)	邮费(元 台)
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(单独购买)(AV,RGB输出)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(和磁碟机一起购买)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M (随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	日本原装日版超任主机(NTSC-PAL两用)	1050.00	80.00
	超任磁碟机 UFO 34M (随机赠送磁碟游戏十张)	1880.00	50.00
	超任磁碟龙Ⅱ 32M (特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1780.00	50.00

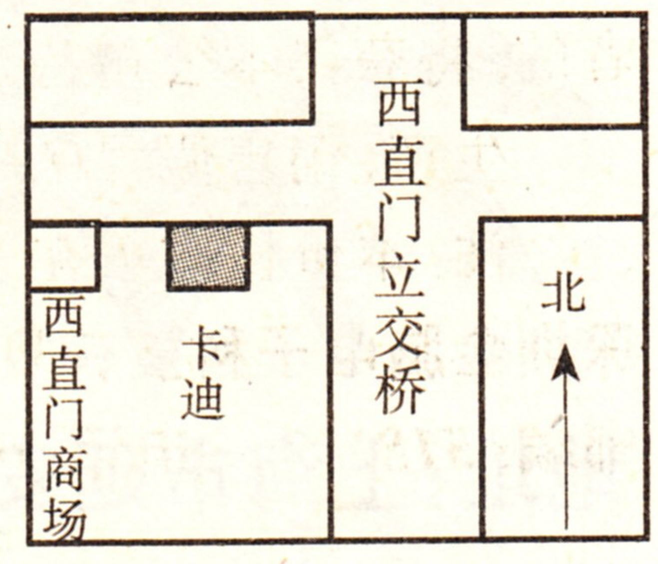
	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任配件	超任制式转换器"画皇"(NTSC-PAL-D)	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机(送碟一套)	1980.00	100.00	超任精装连发手掣(EL-030)	80.00	15.00
	超任 AV线	15.00	10.00	超任精装连发手掣(EL-103)	90.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任+世嘉精装两用手掣(EL-200)	100.00	15.00
	超任博士 16M 扩展卡	680.00	20.00	超任博士 32M 扩展卡	980.00	15.00

	机种	单价(元)	邮费(元 台)
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2980.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下日版)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2180.00	100.00
	世嘉 32X提升器(NTSC制式、随机赠送 32X专用卡 3盘)	880.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送原版 95博击之王一张)(NTSC制式 220V)	3080.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送原装盘 10张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	1280.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00			
	土星 6键连发手掣(香港产)	150.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星组装手掣(香港产 EL-233)	120.00	15.00	SONY组装手掣	220.00	15.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	SONY原装记忆卡	480.00	15.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO组装 6键手掣(EL-403)	120.00	20.00
	土星原装记忆卡	680.00	20.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1580.00	20.00	3DO原装光电手枪	550.00	30.00
	土星组装光电枪	280.00	30.00	3DO原装解码(可看 VCD影碟)	1680.00	40.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	120.00	10.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60(所有 NTSC制式游戏机都可用)	280.00	30.00			

	名称	单价	邮费	备注
游戏软件	3DO游戏光盘(原装)	120.00	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	土星游戏光盘	价格不等	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80	(邮购软盘最少数量 10张)
	超任游戏软盘目录函索 20元 套			
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80	
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套			
	台湾智冠电脑游戏光盘	48.00	10.00	

(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)



特别推荐:日本原装 7 合 1 机(AIWA-爱华)可玩普通世嘉卡/世嘉CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM-AM 收音功能/卡拉 KO 功能/立体声音箱)随机赠送日本原装世嘉光碟三张,日本原装麦克风一只,电源一只,单价 3380 元(邮费 120 元)

特别服务:本店以强大的技术力量为电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机、维修快捷、收费合格。邮购部本着守信誉、发货快捷的原则所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话以便及时联络。

地址:北京西直门外大街 48 号(100044)BP:(010)4911166 呼 13081
联系人:赵强(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)

是我们在中国推出了第一块可重录型游戏卡、第一台写入机。

今天，我们的写入机又给出了中国的低价格，我们的目标是：

让 LIT 写入机、新产品大众化！

我公司的 ***LIT*** 可重录型游戏卡系列产品自问世以来，在广大电玩爱好者的关心和支持下，产品销量不断的增长，尤其是实力产品 ***LIT95*** 可重录型街机游戏控制板推出，更为这个行业注入了强大的生机。但是 ***LIT95*** 如果没有写入机的配合使用，就不能使其优越的性能得以充分的体现，而在此以前写入机的价格居高不上，阻碍了一部分客户充分享用 ***LIT95***。为答谢各位新老客户的支持，也为了使更多的客户能够享用到本公司的产品，进一步推广普及 ***LIT95***，我公司现以惊人的魄力，不考虑成本，只考虑普及，以低价格推出了我们目前成熟和完善的 ***SN*** 型写入机。

此次行动是从 ***96*** 年 ***3*** 月份起，先给出底价，尔后不断升高，直至合理。具体如下：

LIT－SN 型写入机价格：	***96*** 年 ***3*** 月份	***300*** 元/台
	96 年 ***4*** 月份	***450*** 元/台
	96 年 ***5*** 月份	***750*** 元/台
	96 年 ***6*** 月份	***1200*** 元/台

以上所能享受的价格，以持右边凭证在有效时间汇款或自提购货为准。您及时购买、经销或使用所能获得的先机，就不仅仅是上面几百元了。

LIT 产品录制设备的核心部分——写入机此次向下调价，将势必鼓舞要经销其它 ***LIT*** 产品的客户。为配合本次行动，公司其它产品也大幅调价，如下：

SN 型复录系统＋新编系统　　***600*** 元/套

SN8 位学习游戏节目　　***840*** 元/套（含本 公司使用授权书）

SN 光盘系统　　***4800*** 元/全套（具有读卡功能，含赠送 ***4*** 倍速光驱一台、密码块读写板一块和 ***SN8*** 位学习游戏节目一套）

（以下两条是对 ***95*** 年 ***12*** 月读者调查表的反馈）

★ ***LIT16*** 游戏机参考零售价 ***520*** 元/台

★以高出 ***EPROM*** 卡 ***10%*** 的价格批量提供 ***8*** 位闪速 ***C0***、***C1*** 型游戏卡。

请广大客户及时采取行动，莫失良机！

价格即已制定、将严格执行。本公司的价格政策，老客户早以熟知，敬请广大新客户给予理解。

另：最近发现有人拿同类产品冒充本公司最新推出的 ***LIT95*** 和 ***LIT*** 系列其它产品，损害了用户的利益和 ***LIT*** 产品的声誉。为此，特提请广大读者注意，除在本公司直接进货外，如购买或经销 ***LIT*** 产品请用验钞器识别防伪商标，对推出时间不长的产品也可从功能上判别是否是 ***LIT*** 产品，因为 ***LIT*** 很多技术属独有，仿冒者短时间内无法做到或有缺陷。若有疑问，请直接打电话至本公司查询或咨询。

本公司所售产品均有相应的专利权，并在中国版权局进行了著作权登记和注册，对仿冒者将一律追究到底。凡能提供有效证据，协助本公司打击违法仿冒者的，将获得本公司特别奖金。

生产、销售假冒 ***LIT*** 专利产品者，必将受到法律的制裁。

注：本价格政策在本媒体只刊登一次。

深圳金脑电子科技有限公司　地址：深圳市宝安 *77* 区新安二路 *25* 栋

邮编：*518102*　电话：*0755－7906388、7907900*　传真：*0755－7900837*

驻京办：北京市东城区东直门保利大厦 *M021*　电话：*010－5011275*

持本凭证，在 96 年 4 月 1 日前可以以￥300 元的价格购置本公司 SN 型写入机壹台。
深圳金脑公司于《电子游戏软件》

持本凭证，在 96 年 5 月 1 日前可以以￥450 元的价格购置本公司 SN 型写入机壹台。
深圳金脑公司于《电子游戏软件》

持本凭证，在 96 年 6 月 1 日前可以以￥750 元的价格购置本公司 SN 型写入机壹台。
深圳金脑公司于《电子游戏软件》

想经销 LIT95 的新客户，可凭本凭证购买 LIT95 壹套，试用满意后再购置全套经销设备进行经销。无本凭让，谢绝单售。
深圳金脑司 95 年 3 月于《电子游戏软件》

LIT

广州金童电子商行

自本商行广告刊出之后每天都收到全国各地的大量来电来，反响强烈。为感谢广大电玩玩家和经销商的厚爱，本商行决定将酬宾期延至96年4月30日。

品名	酬宾邮购价	品名	酬宾邮购价
土星主机(配1张原版碟)	3200.00	UFO磁碟机	1820.00
索尼主机(配1张原版碟)	3200.00	博士7磁碟机	1680.00
3DO主机(配1张碟)	2300.00	博士6磁碟机	1550.00
SNK-CD机(配1张原版碟)	3150.00	博士3磁碟机	1500.00
超任美版主机	1050.00	博士光碟机	1550.00
任天堂GAME BOY主机	460.00	土星光碟每张	160.00
土星VCD解压卡	1550.00	3DO光碟每张	55.00
3DO解压卡	1700.00	索尼光碟每张	85.00

★GB卡(单卡、合卡100多个品种，邮购价75元至195元，本店GB卡为国内市场品种多，价格低，春节期间每片再次优惠10元)

★土星魔奇强棒　　420元/套

(专门用于玩普通土星碟，使用该卡后不需每次用原版碟引导)

以上价格均含发特快专递的邮费

品种繁多，未能尽录，备有详细价目表，函索(写好回邮快件信封贴上1元邮票)即寄。如需八位卡、世嘉卡、超任磁碟的详细节目表请汇5元资料费即寄。批发及邮购光碟主机请先来电查询。

本商行为拓展内地各大中城市的市场并及时了解当地电子游戏产品的市场信息，现决定招聘一批住当地的兼职业务员和通讯员，凡是对电子游戏产品有浓厚的兴趣，有较强的市场开拓能力，有吃苦耐劳的精神及良好的素质者均可来信索取详细的资料应聘。(年龄不限，来信注明应聘二字)

地址：广州市荔湾路**94**号电子配套市场**A2—57**档
联系人：孙宁　李正英　　邮编：**510170**
电话：**(020)8962235，8954973**传真：**(020)8962235**
BB机：**(020)7786698——221126**(润迅联网台)

北京西艾商行

新春大赠送

- 世嘉、超任、土星、3DO、PS、机皇六大系列产品全部优惠销售；
- 购世嘉卡，一年内免费任意交换、不限次数；
- 土星、3DO、PS、机皇软件也可任意交换；
- 开设会员、换机两项特殊服务。

详情请来人来函联系

地址：北京市海淀区中关村南路甲1号-3(海中市场对面)电话：(010)2627330 BP：4911166-13177 邮编：100080 联系人：蔡葳

第二分店地址：北京市东城区焕新胡同11号乙(地安门东大街南锣鼓巷明珠海鲜对面东侧)

电话：(010)1301121604 BP：2258888-8161、8271188-59001 邮编：100009 联系人：崔涛 马一可

第三分店地址：海淀区西上坡25号

电话：2545249，联系人：吴早早

上海

音速小屋

连锁店

A'can特约经销

新一代准32位全中文游戏机，双CPU超强组合

购买方式：

▲加减法：直销价950元，购卡免机价余额
▲分期法：首期价800元，余额六个月付清
▲一次性优惠法：市场价九折酬宾
▲会员法：购卡满三盒者即可加入A'can游戏协会，享受特优待遇

A'can欢迎外地客户邮购
同行批发价格特优

发烧级经营：

世嘉土星、索尼PS、松下3DO、SNK-CD
超任、碟机、GG、GB、VB
周边产品展示：VCD解码器，光线枪、摇杆、贮存手柄、记忆卡、全能制转
软件服务：千余种超任游戏，电脑展示神速
经营方式：批零兼营，提供机房最佳配置。

特色服务：各品牌8位、16位机、学习机卡。

消费500元，终身免费换卡

即日起在本店消费满足下列任一条件者，即可享受终身免费换卡。

A、购买游戏卡满500元　　B、购买学习机、卡满700元
C、购买立体机、卡满1000元
D、累计消费超过以上同等情况100元。

联系地址：上海市武宁路268号**(总店)宜川路**85号**(分店)热线电话：**021—62570100×5101
营业时间：9:00~21:00**(节假日照常)**BP:021-62757890×16333**(施先生)**021—62440088×5890**(郑先生)**

SFC

零式赛车 RR——Z

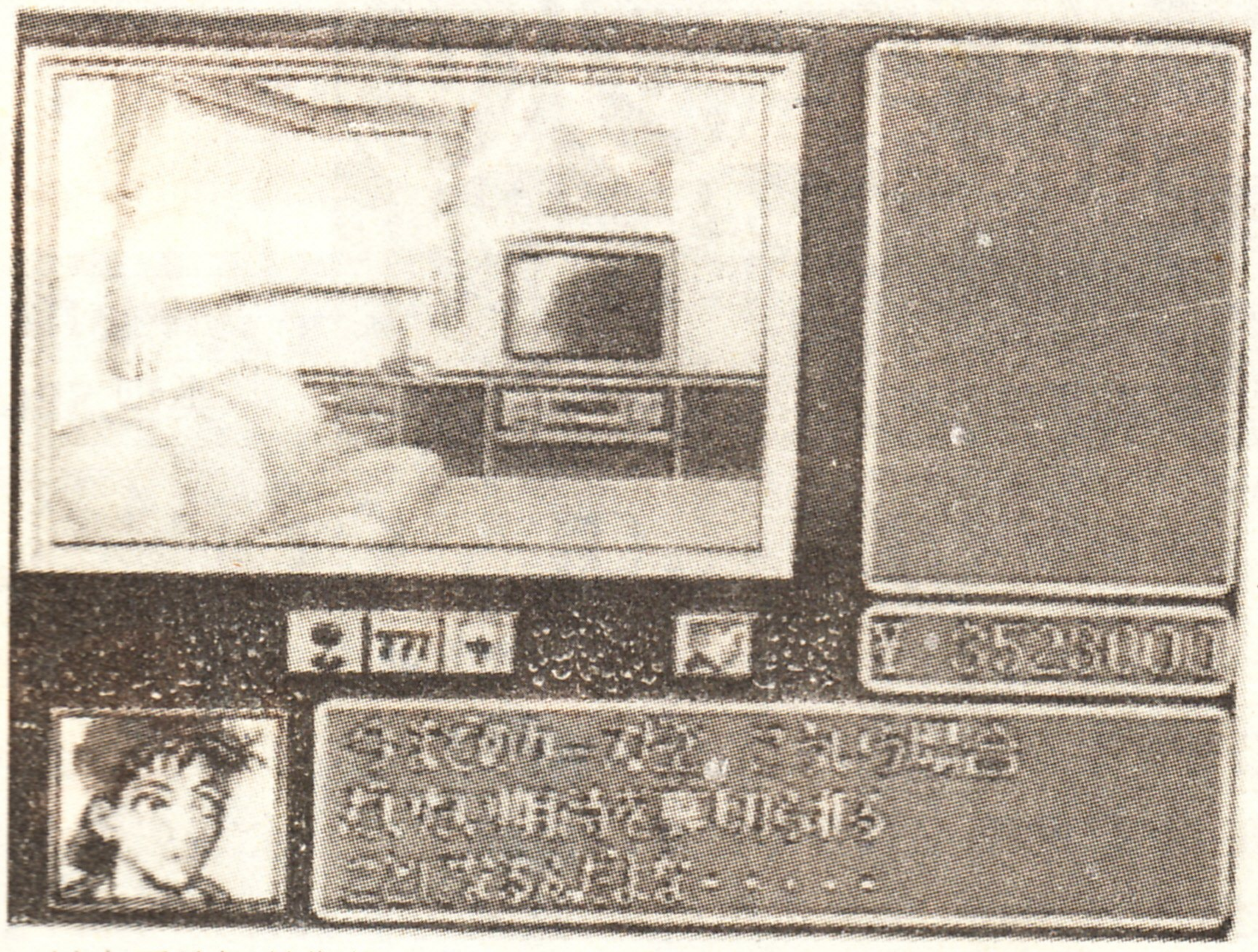
类型 RAC 机种 SFC 厂商 MEDIA RINGS 容量 24M

还记得“零式赛车 RR”这部作品吗?设有 RPG、AVG、麻将、SLG、RAC 多种模式的综合型赛车节目。现在,它的续作登场啦!

作为少年车手主角的你(赤泽君),任务与上集相同,仍然是挣钱、买车、比赛。为什么会回到没有钱的状况呢?是因为一代结束后的赤泽疏于锻炼,丢掉了冠军宝座。那么,现在就去把它夺回来!

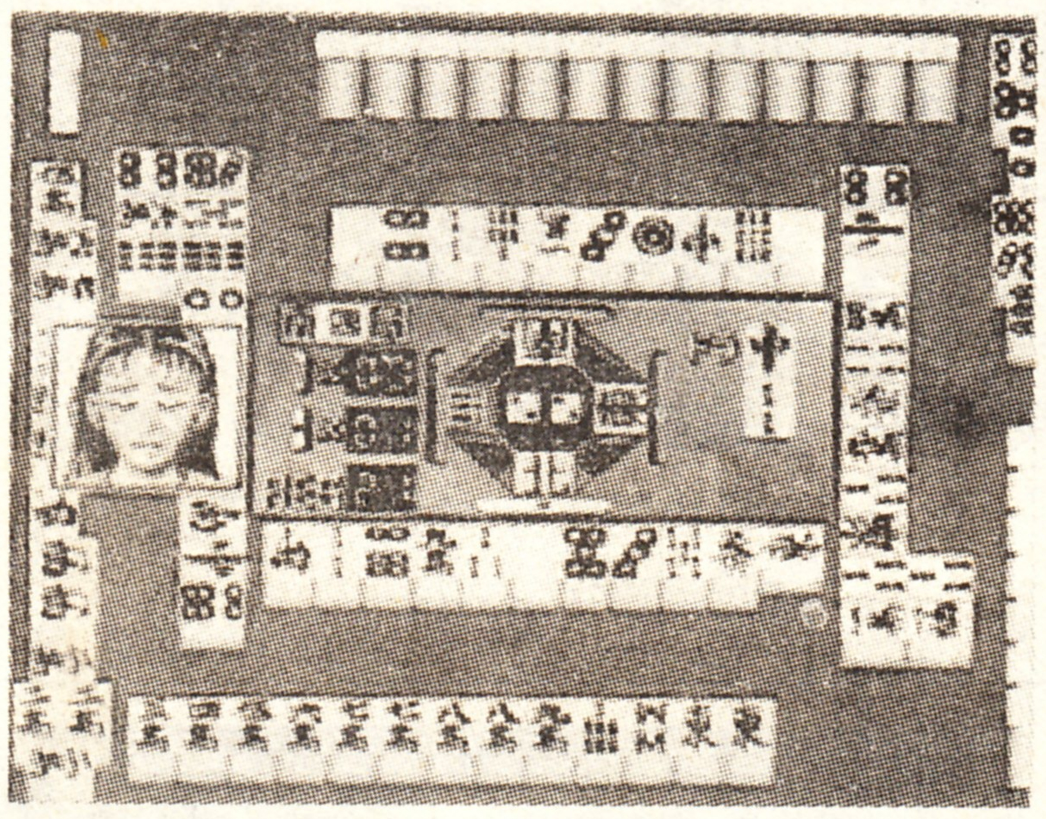
在前半段的游戏中,与一代基本相同要去作 RPG 的地下迷宫冒险之旅及去街机厅打电玩、柏青哥等,也要去麻雀馆打工挣钱……人生真是不易呀!

在游戏中照例会有多位同伴出现,而一代中的竞争对手大辅君,如今成了主人公最好的朋友,他会提供很多建议和帮助的。

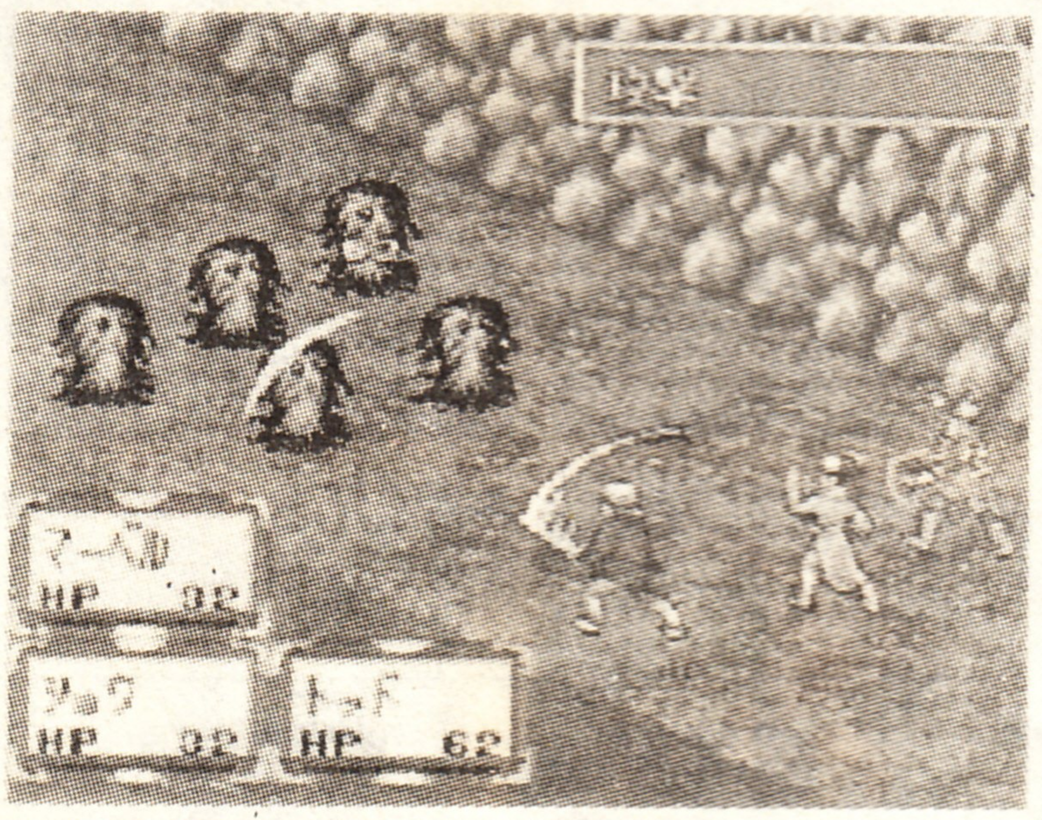


▲基本系统与前作相同

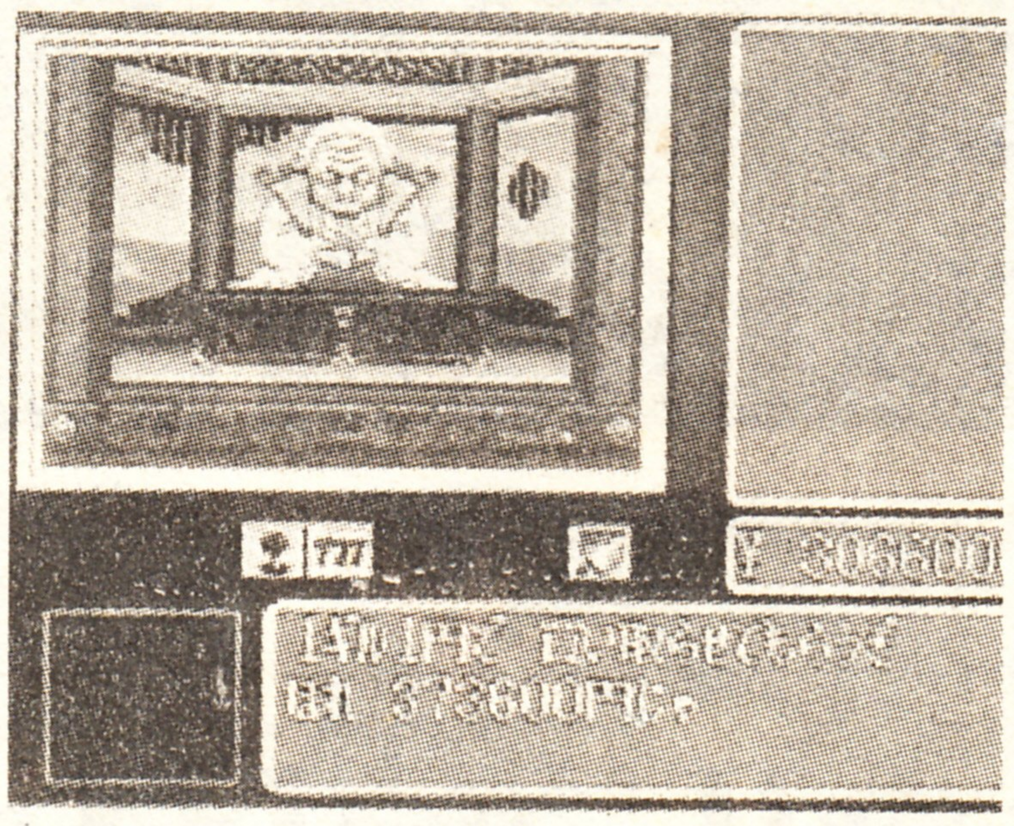
赛车综艺大集合再度登场!



▲也有麻将游戏哦!



▲标准的 RPG 战斗

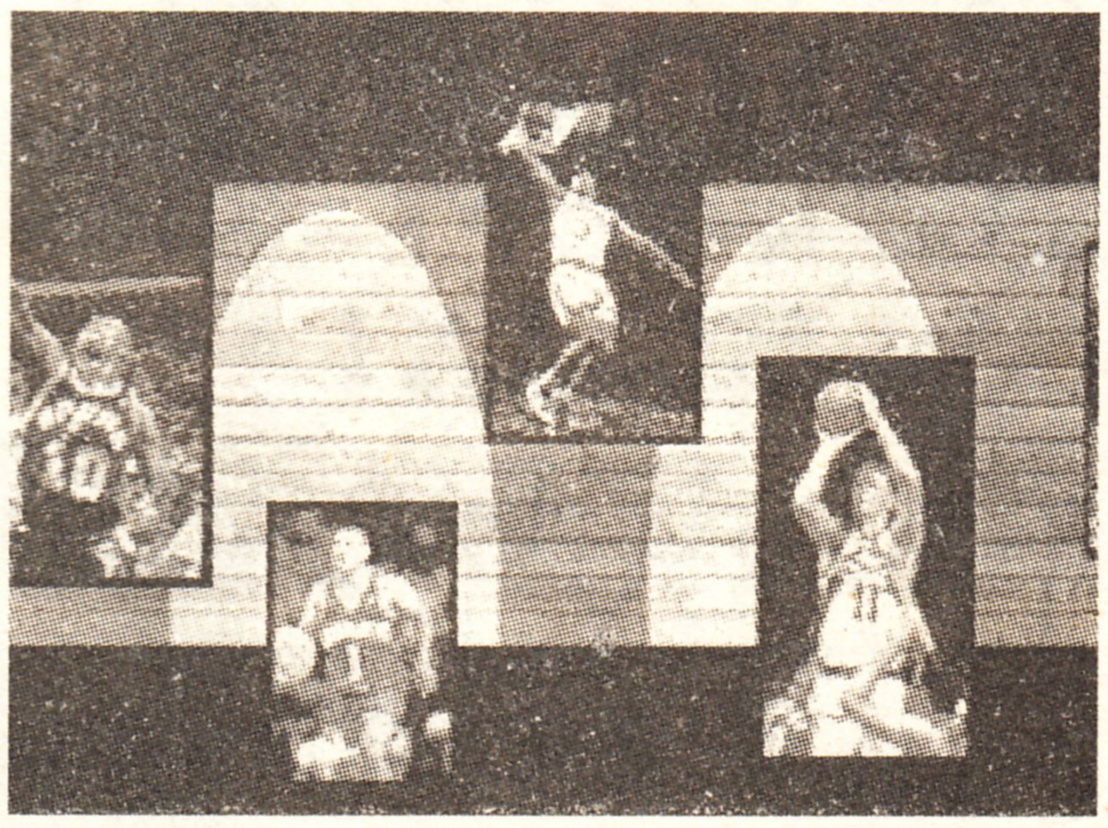


▲没有钱便什么也干不成



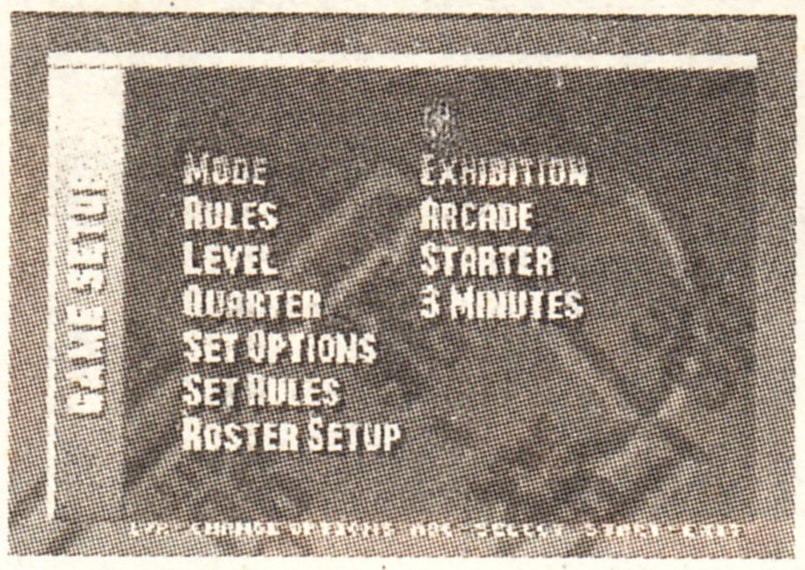
NBA LIVE '96

机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 16M

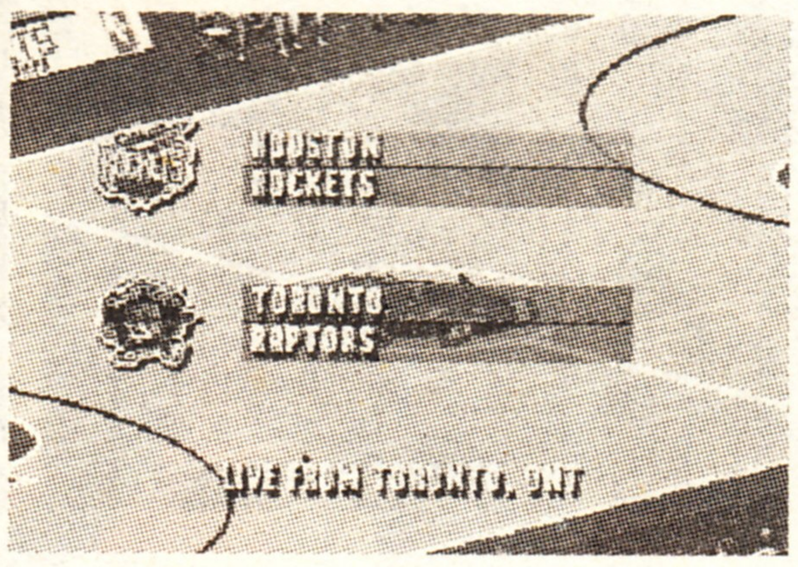


“I LOVE THIS GA——ME!”

每周都有一百多个国家的电视台传播的世界上最好的体育联赛“全美职业篮球联赛(NBA)”再一次搬上了 MD 的舞台。这款由 EA SPORTS 继去年的《NBA LIVE '95》之后推出的续作在系统方面承袭了前作的风格及特点,人物动作流畅,战术配合精采,又有多种比赛模式,相信大家还有印象吧!另外,本作中的队员状况完全模拟 95~96 赛季,就连新加入 NBA 的两支加拿大球队都会在游戏中出现。喜欢 NBA 的朋友、喜欢体育游戏的朋友千万不可错过哟!



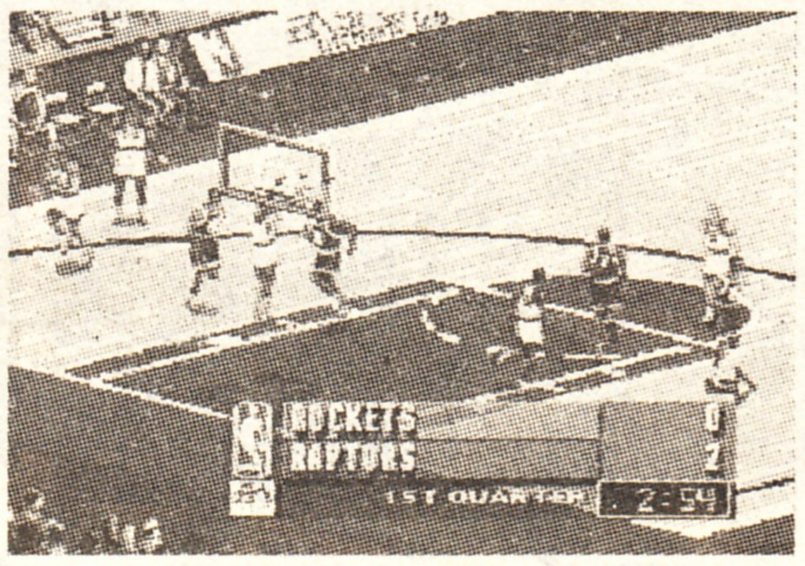
▲游戏的模式与前作一样。



▲96 赛季新加入的两支加拿大球队也会出现。



▲队员出场时,会照惯例逐一介绍。

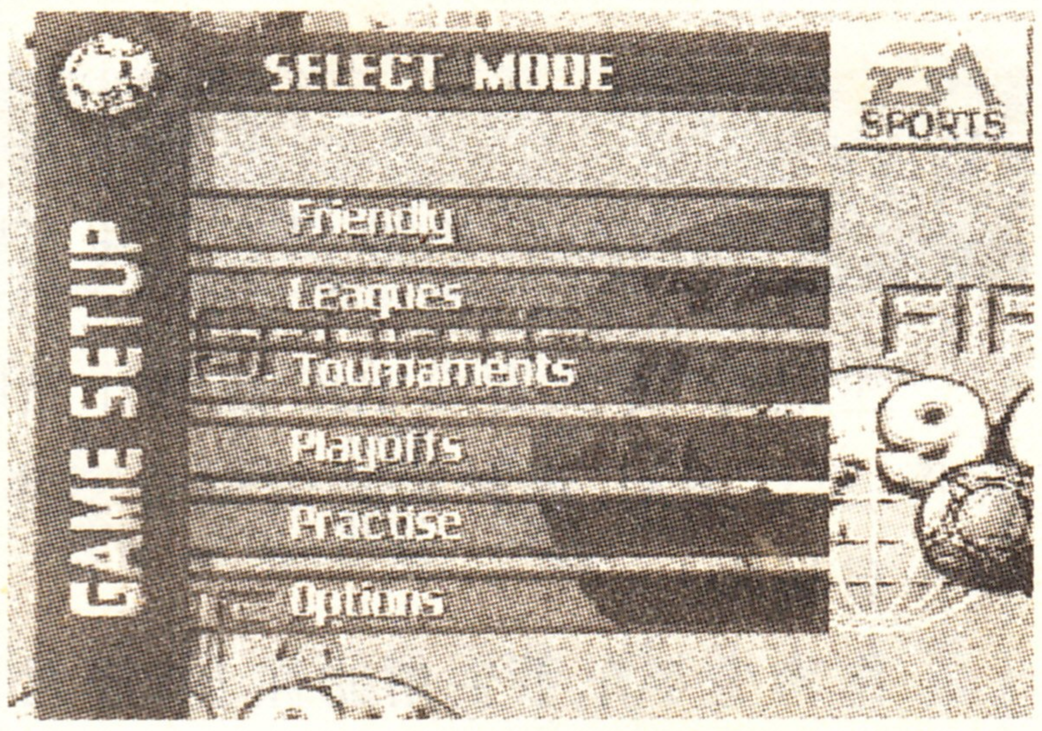


▲操作方式与前作一样。



FIFA 足球 '96

机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 16M



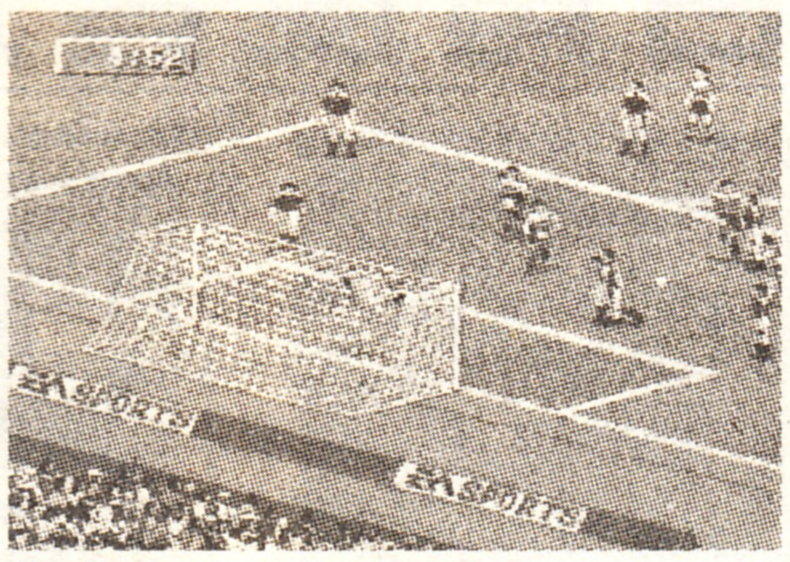
▲游戏的指令界面基本继承了前作。

"OLE—,OLE—,OLE—,OLE—!"

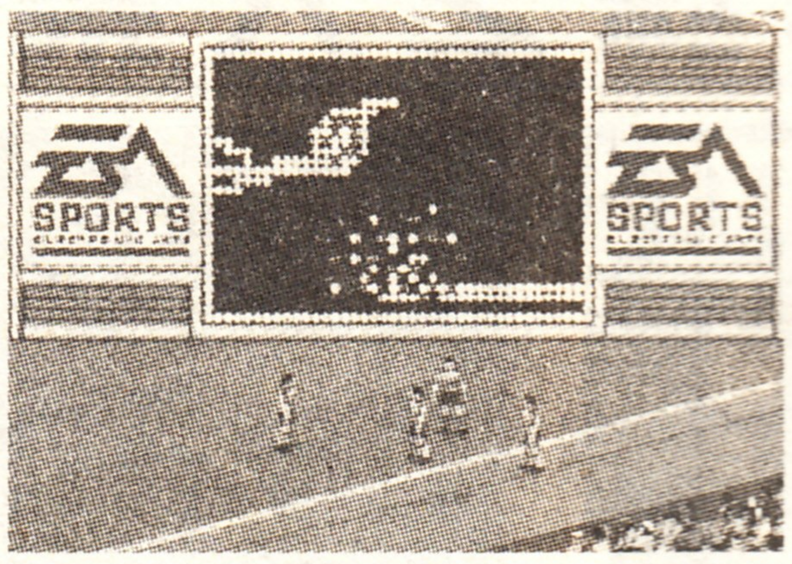
还记得 EA SPORTS 的足球游戏《FIFA 足球》及《FIFA 足球'95》吗?现在,它们的续作《FIFA 足球'96》又于 MD 上登场啦!同前几作相比,这款游戏在画面上似乎没有进步,但在球员的动作及战术配合上的制作比前作有不少提高,想来这对熟悉前作的玩友不会造成太大的影响。今作的参赛国家大大增加,多达 59 个!比赛模式有杯赛、世界联赛、几个主要足球国家的甲级联赛等,与我们所熟知的足球世界十分接近。最令人兴奋的还是所有队员全都是真实姓名,象我们熟悉且喜爱的巴乔、巴蒂斯图塔、斯托伊奇科夫等大牌球星都会在他们各自的队伍中看到。喜爱足球的朋友们赶快买一盘回家过瘾去吧!



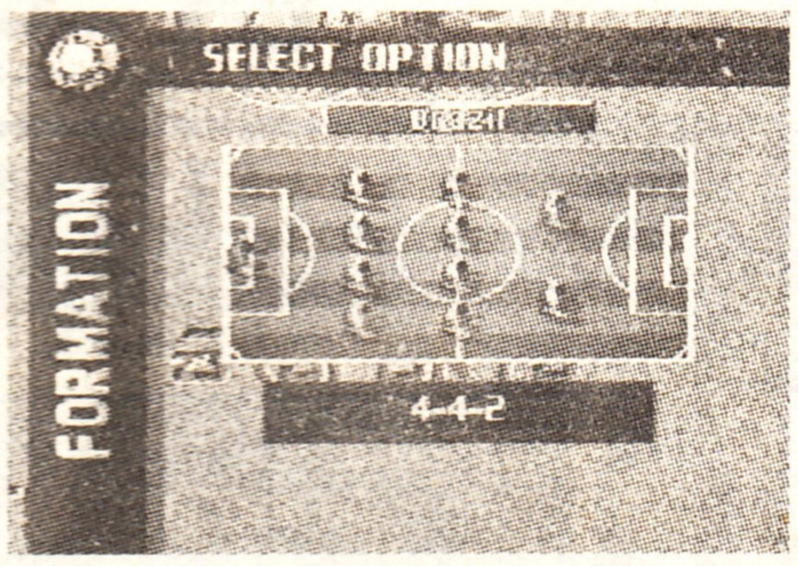
▲这款游戏中你可以自行编制球队,参加各种比赛。



▲游戏的视角同前作一样,只是球场比以前更大了。



▲当进球后,球场内的大屏幕会播放动画。

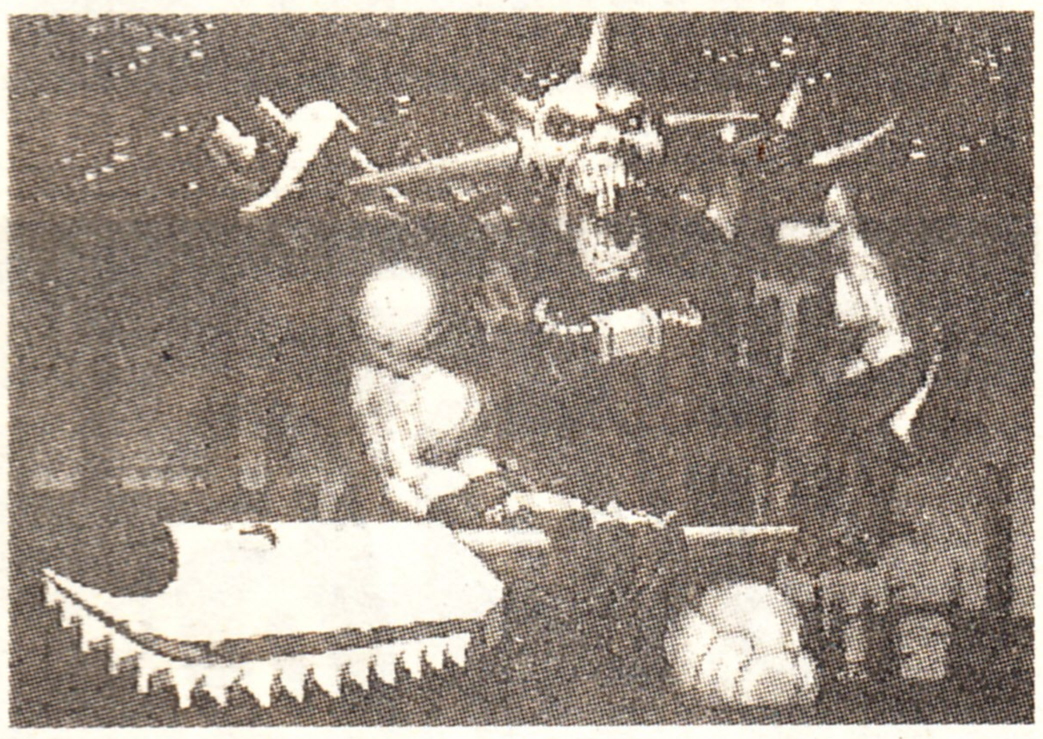


▲队伍的阵容、阵型、攻防方式皆可自设定。



毁灭警官

机种 MD	厂商 PLAYMATES
类型 STG	容量 16M



▲邪恶的军队正在猖狂进攻。

哇!老美也做出了象《魂斗罗》一样的节目!

人类已经感觉到黑暗军团的"毛拉丁"力量,这股邪恶的力量在逐渐壮大,他们还在太阳系中建造了要塞……

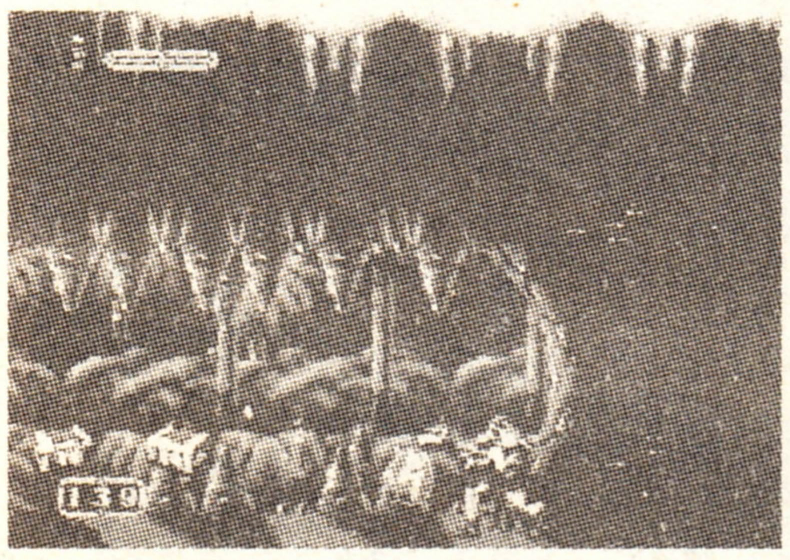
MEGA 组织在这危急的时刻雇佣了两名优秀的战士,来扫除这邪恶的力量,他们就是——毁灭骑警 MITCH HUNTER 和 MAX STEINER。

金星

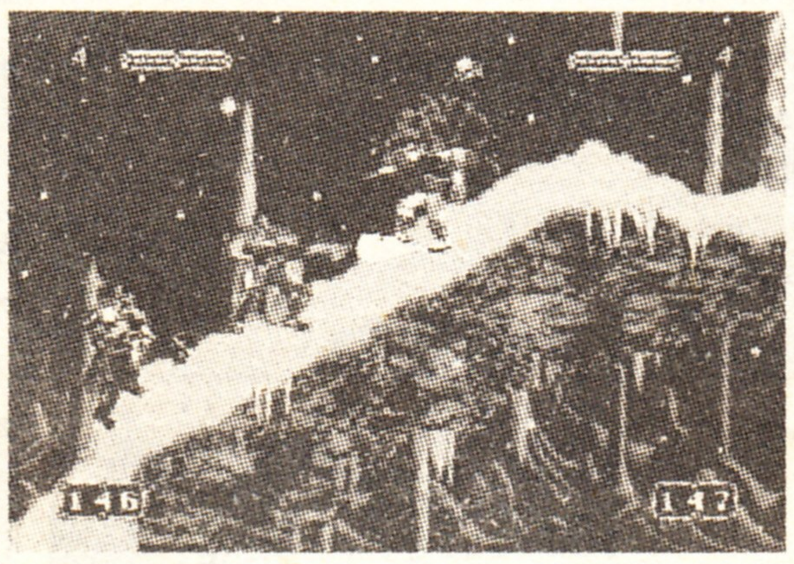
戴姆诺古尼斯,是一名病态的黑暗传教士,他在金星上发展了力量。你要去金星将他消灭并清除邪教。

你的出发地离繁茂的西部丛林只有 300 米,丛林中有许多障碍和敌人,还有危险的水域,能否通过就要看你的本事啦!

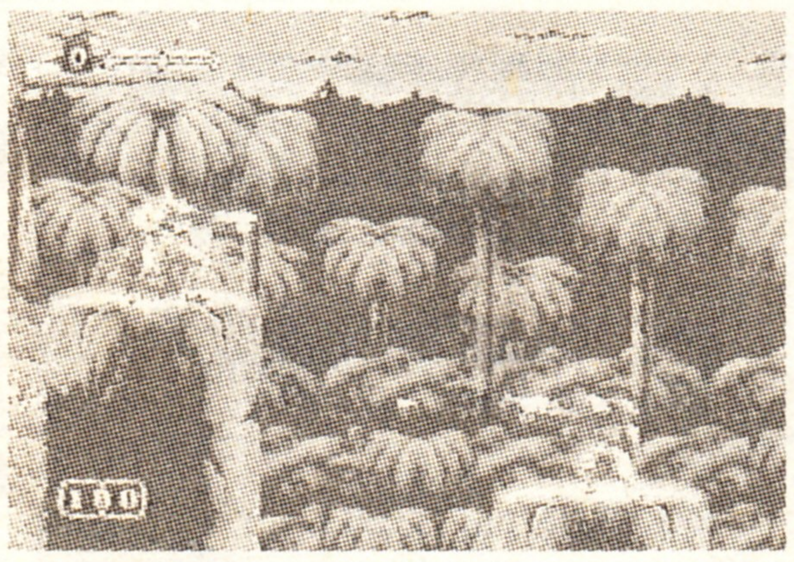
GOOD LUCK!



▲尽量了得各处的宝物,来增加自己的实力。



▲游戏可以双人同时进行。



▲这一关真的很象《魂斗罗》。



▲游戏中有两名铁血警官供你选择。



武装飞鸟

STG	机种 SS、PS	媒体 CD－ROM
	厂商 ATLUS	发售日 95年12月15日



▲猜猜谁是敌方，选择精彩的动画观看吧！

还记得94年秋“彩京”的街机大作“GUN BIRD”吗？那丰富的过场动画、变幻无穷的武器终于被全部移植到SS和PS上了，OK，SHOOT！

在人类的动力飞行得以实现之时，以本世纪初叶的欧洲为舞台，为争夺可实现任何愿望的“阿特拉之魔镜“（龙珠？），寻找四散于世界各地的魔镜的碎片，五位天空冒险家与邪恶的盗贼团操纵的超常巨大生命体展开了宿命的决斗……



▶身穿助推器高速移动于长空。

▼28岁的大冒险考古科学家。

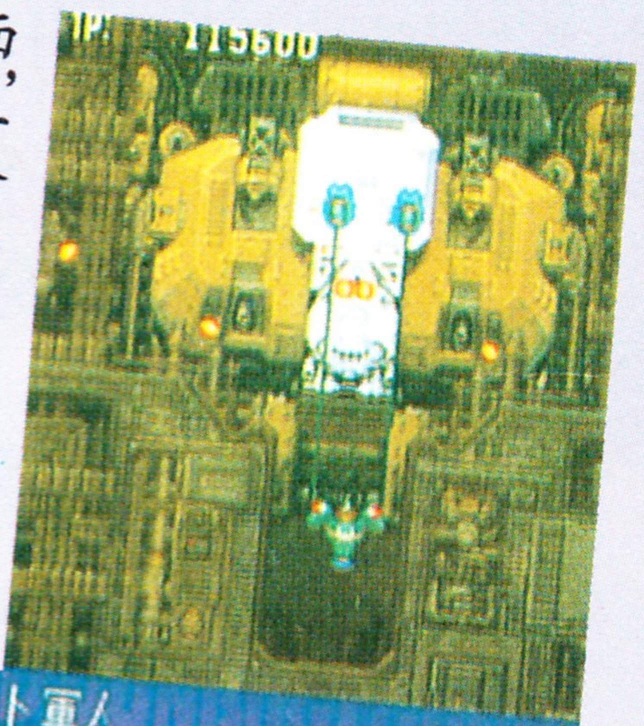




▶可爱的兔宝宝诱导弹。

▲我的飞行器就是传说中的巫女扫帚哟！





▶看来似乎很平静的画面，一会儿……

▼来自俄国的机械军人。





▶用汗毛变身，御驾筋斗云的『分身突击队』。

▼中国的女版孙悟空可是你所要选择的呀！

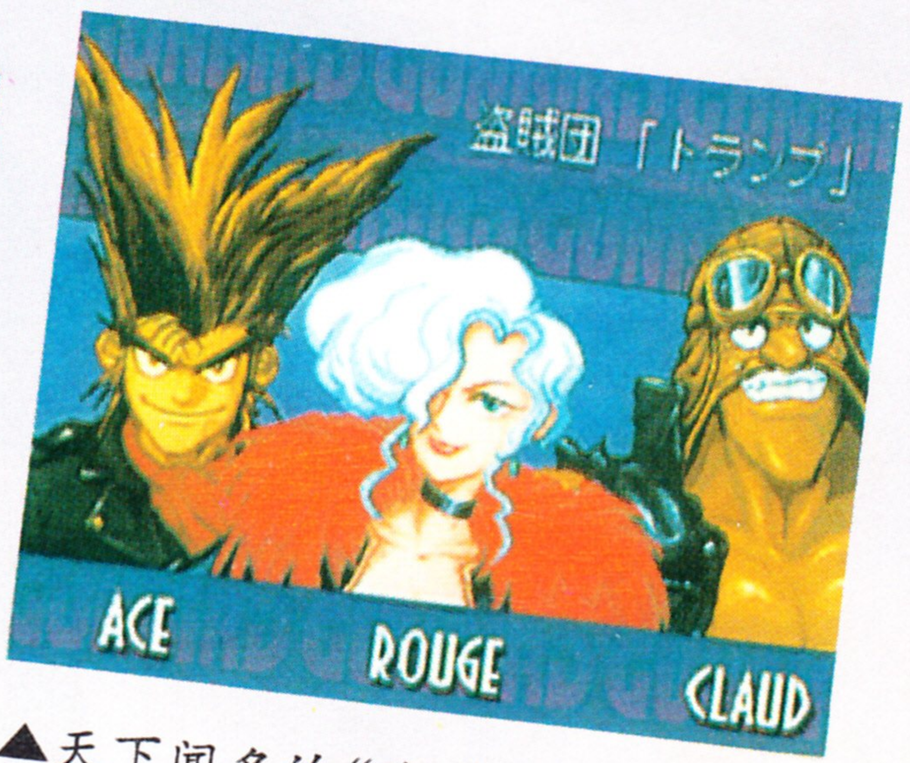




▶这就是『大江户大火灾』的预备姿势。

▲年已60岁的执着飞行FANS『铁』。



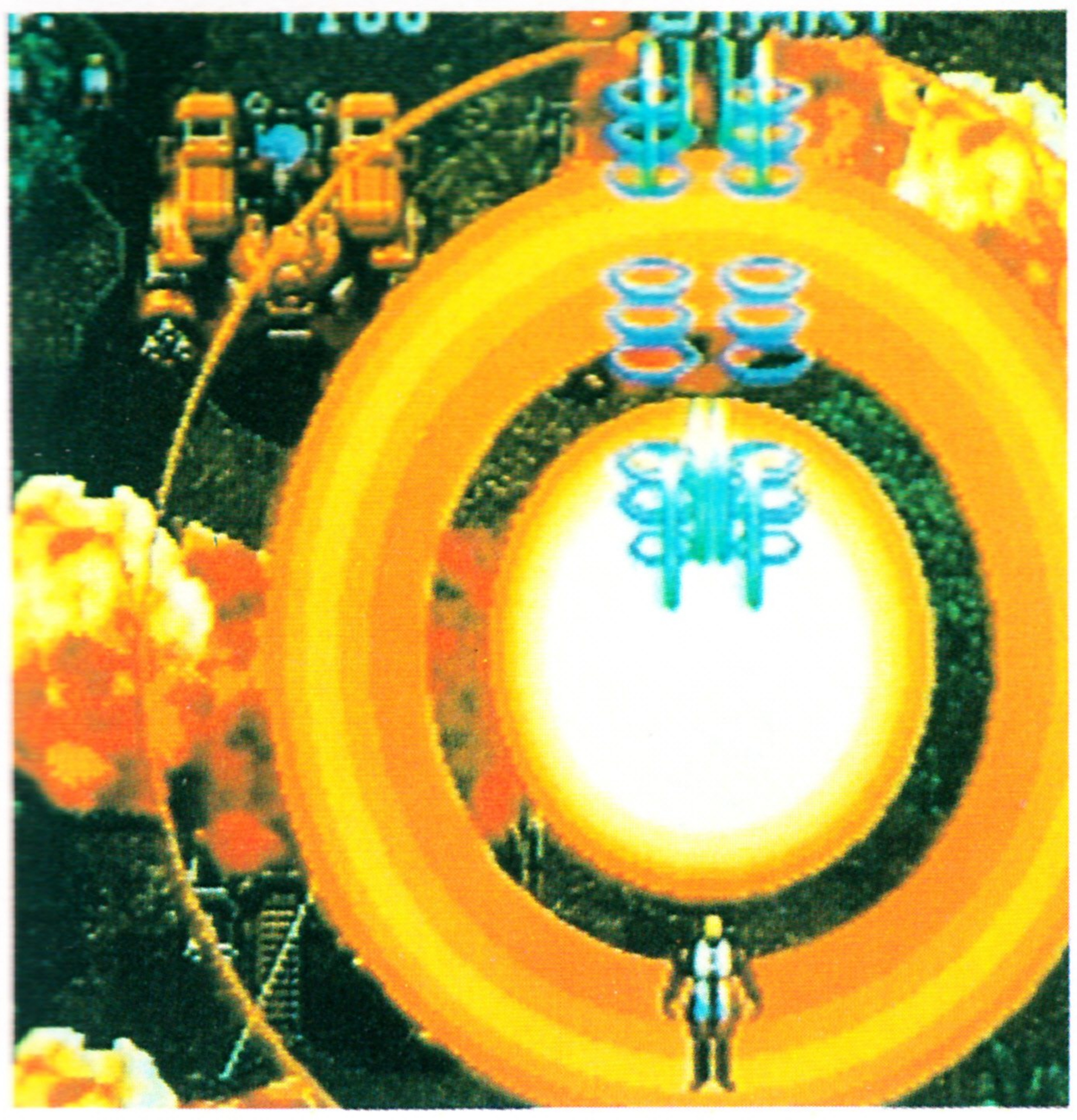


▲天下闻名的“盗贼团3人组”就是我们呀！

FLYING!

▼在风景如画的欧洲丛林，巨大的BOSS VS 小魔女之“风魔回旋镖”。

▼科学家的超科学爆弹！









ISSN 1006-5032

9 771006 503000 03>

邮发代号/82－648　统一刊号/CN11－3505/TP　定价:5.40元

制作者：Daraku_Angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2011-12-18
Canon　CanoScan LiDE 110